
100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION
Nº 4 • 495 ptas. • 2'98 €
Portugal 590 $ Cont.
PlayGuías & trucos
manía
HOBBY PRESS
GUÍAS COMPLETAS
MEDAL OF HONOR
NFS PORSCHE
MUPPET MONSTER ADVENTURE
DINO CRISIS 2
¡Acaba con los dinosaurios!
TOCA WORLD TOURING CARS
Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio
8 424094 800063 00004

SUMARIO

#4



STAFF

DIRECTOR Amalio Gómez
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACCIÓN
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
David Fraile
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Ruth Caravaca
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Ana María Torremocha
COLABORADORES
J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dombriz, Iván Mariscal, Javi Pos, Enrique del Barrio

EDITA HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL Carlos Pérez
DIRECTORA DE PUBLICACIONES
Mamen Perera
DIRECTORES EDITORIALES
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO Rodolfo De la Cruz
DIRECTOR COMERCIAL Javier Tallón
DIRECTORA DE MARKETING María Moro
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN
Luis Gómez Centurión
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Javier del Val
FOTOGRAFÍA Pablo Abollado
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN
Paulino Blanco
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta
28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4. 08034 Barcelona,
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2o A
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA María Luisa Cobián
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor
Sevilla. Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta
28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta
8020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MEXICO CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda San Martín. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE BOYACA Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME Altamira S.A.
Ctra. de Barcelona Km. 11.200. 28022 Madrid
DEPÓSITO LEGAL M-35059-2000
EDICIÓN 2/2001
Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







Mi nombre es López, "Gertru" López.

Aquí estamos otro mes más y la verdad es que no sé que hacer con vosotros. ¡No hacéis más que pedir trucos y soluciones! ¿No os da vergüenza? ¿Dónde está vuestro espíritu aventurero? Menos mal que soy buena (la mejor en mi oficio) y siempre os ayudo, que si no... Si es que en el fondo soy una blanda. Es broma, nada me gusta más que leer todas las cartas que mandáis, a ver si de vez en cuando mandáis flores o bombones, que una tiene su corazoncito.

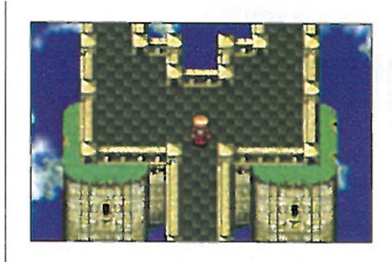
"Consultorio de Gertru". Hobby Press. PlayManía Guías y Trucos. C/ Pedro Teixeira Nº 8, 2ª planta, 28020 Madrid

ATASCADO EN WILD ARMS

¡Hola Gertru! Te escribo porque estoy jugando Wild Arms y no consigo pasar del Jardín del Placer. ¿Me podrías indicar que es lo que tengo que hacer para salir de allí? Gracias

Javier Alegría (Sevilla)

Querido Javier, nada más salir del teletransporte, métete por la puerta de la derecha y sal por la de la izquierda. Llegarás a un pasillo plagado de ventanas entre las que hay otra puerta camuflada. Métete por ella y ve hacia el norte y hacia la izquierda hasta que llegues a un pasillo que se cruza con otros dos. Sigue hasta el final del pasillo, baja hacia el sur y luego gira al oeste, allí encontrarás un interruptor, púlsalo y retrocede hasta la primera intersección, baja por la derecha y métete en el teletransporte. Sigue bajando y coge por el camino la llave Duplicador, hasta que llegues a una habitación arenosa en la que algo repta bajo tierra. Pon en su camino una bomba, calculando que explote cuando pase y el Jefe Gigamantis saldrá al descubierto. Para vencerle usa el Arma más potente de Rudy, usa también la Meteórica de Jack y haz que Cecilia le tire los hechizos de Arm Down y Valkirye, además de las oportunas invocaciones de Stoldark y las curaciones cuando sean necesarias. Cuando le hayas derrotado, coge su cabeza y arrójala contra el cristal para abrir la barrera de la puerta sur, y coger así la Herramienta Garfio. Ve al norte, hasta que llegues a un pasillo que termina en un precipicio. Usa el garfio para pasar al otro extremo y sube hasta llegar a una habitación con tres teletransportes.



Métete en el de la izquierda, luego en el de la derecha y finalmente en el del centro para llegar a la habitación del brazalete. Cógelo y vuelve al Cementerio de Barcos. Sencillo, ¿verdad?

RECTIFICAR ES DE SABIOS

Hola, me gustaría saber si la Guía del juego Final Fantasy VIII va a ser reeditada en vuestra revista, ya que lo habéis hecho con otros juegos, como Metal Gear Solid. También me gustaría haceros saber que alguno de los trucos publicados en la revista NO funcionan, como algunos de los códigos publicados en el nº 2 para el juego Spiderman. Muchas gracias.

Alberto (Madrid)

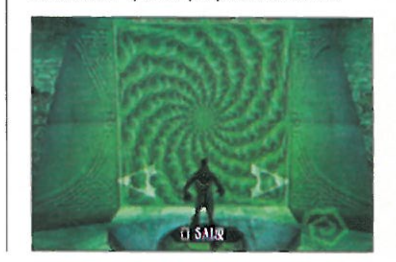
Vamos por partes Alberto, en cuanto a reeditar la guía de Final Fantasy VIII, habrás visto que no hemos tardado nada en satisfacer tu demanda y la de muchos otros lectores y fue publicada en el número 3. ¿Cómo? ¿Qué se te olvidó comprarlo? ¡¡Corre ahora mismo a tu quiosco!! En cuanto a tu afirmación de que los trucos del juego Spiderman que publicamos no funcionan, debo darte la razón solo a medias. Los trucos referidos, "eel nats" y "Xclsior" fueron mal escritos y ese es el motivo del error, sin embargo, después de castigar a placer a todos mis esclavos en la redacción por tan imperdonable error, corregimos el mismo en la ficha del juego que apareció en el número 3, ese que espero ya tengas. Puedo asegurarte que eso no volverá a pasar, por que si no volveré a sacar mi látigo, ¡y menuda soy yo cuando me enfado!

LA CUEVA DEL ORÁCULO DE SOUL REAVER

Hola amiga Gertru: Te escribo para que me resuelvas un problema con Soul Reaver. ¿Cómo se utiliza la habilidad de constreñir objetos, en la entrada a la Cueva del Oráculo, con el reloj del Sol? Muchas gracias. Un beso y un abrazo.

David (Madrid)

Amigo David, nada más fácil de solucionar que tu pequeña duda. Lo



único que tienes que hacer para usar la habilidad de constreñir objetos, con el reloj del Sol es dar vueltas alrededor del objeto en cuestión, nada más. Tienes que correr tan rápido que alcances tu propia estela, aproximadamente unas dos vueltas al objeto, es entonces cuando puedes usar la habilidad de constreñir objetos. ¡Ojala todas vuestras dudas fueran tan sencillas como esta!

MEJICO LINDO CON BROKEN SWORD 2

¡Hola Gertru! Me llamo Rubén y tengo 12 años, me encanta vuestra revista y me gustaría que me respondieras a esta duda que tengo con el juego Broken Sword II. Estoy atascado en Quaramonte, donde hay un mercado. Me podrías decir, tú que lo sabes todo, ¿cómo consigo que la chica que está en las oficinas me dé el detonador? Muchas gracias.

Rubén Martínez (León)

Cariño, está claro que no sabes mucho de mujeres todavía, por que si no, sabrías que no conseguirás nada de una mujer a la primera. Habla con Concha y pregúntale por los detonadores, Oubier y el mapa. Pero para que te dé un detonador necesitas más información. Sal y pregúntale a Nico si consiguió ver antes el mapa y convéncela para distraer al General (has hablado ya con el General e intentado ver el mapa, ¿verdad?). Entra en la comisaría y habla con el General de Nico. Una vez que esta y el General se hayan marchado, pregúntale a Renaldo si podría irse ahora como guía para ver las pirámides. Sal a por Pearl y cuando ambos se hayan ido de la comisaría echa un vistazo al mapa para averiguar el paradero exacto de Oubier. Vuelve a contarle a Concha lo que has visto y coge el detonador del armario. El resto te lo dejo a ti, suerte.

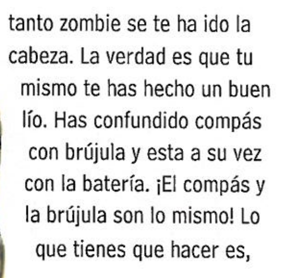


PESADILLA EN RESIDENT EVIL 3

Hola Gertru: Te escribo porque estoy atascado en Resident Evil 3: Némesis. Estoy buscando los tres componentes del trolebús. Para conseguir la batería necesito poner el Compás de Bronce en la estatua del Ayuntamiento (donde conseguí el Libro de Bronce). El problema es que pongo el Libro de Bronce (también la Brújula) en la trampa de agua y electricidad para poder coger el compás. Pero yo no veo ningún compás. ¿Dónde está exactamente? ¿Qué hago mal? Ayúdame, por favor. Un saludo de un amigo.

Pablo Torner (Zaragoza)

¡Menudo desastre! Lo que te pasa es que con tanto zombie se te ha ido la cabeza. La verdad es que tu mismo te has hecho un buen lío. Has confundido compás con brújula y esta a su vez con la batería. ¡El compás y la brújula son lo mismo! Lo que tienes que hacer es, una vez que ya has cogido la Brújula de bronce, colocarla en la estatua, para obtener así la Batería, que es el objeto que necesitas para poder utilizar el elevador que viste antes y que no tenía potencia. ¡Ten mucho cuidado o acabarás convertido en un zombie!





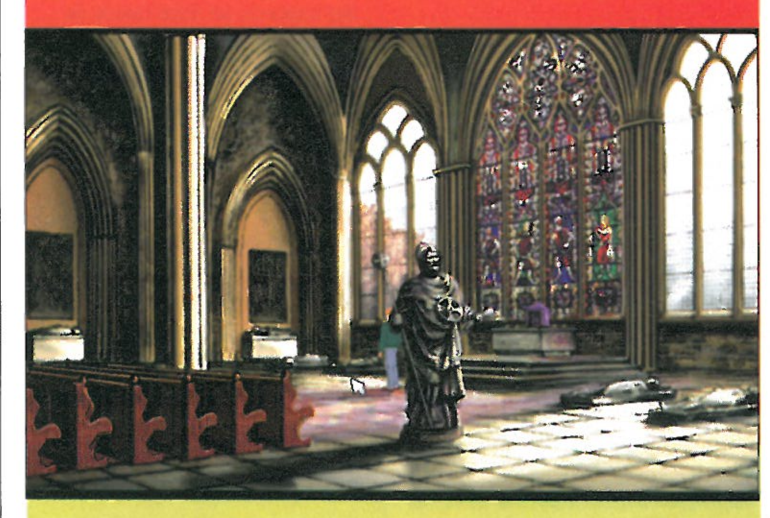
BROKEN SWORD

Atrapado en un pozo español

Hola Gertru, tengo un problema con el Broken Sword. Estoy en España, en La Villa de los Concelos y estoy en el Pozo. Tengo una llave y no sé que hacer para meterla porque dice que está muy oscuro y no puede ver nada de la puerta. Antes tiré del Colmillo del León y ahora estoy ahí, no sé que hacer. Un saludo de Álvaro.

Álvaro Moreno (Cádiz)

Álvaro, Álvaro, solo tienes que pensar un poco para poder salir de ahí. Usa el espejo que recogiste en el cuartito del vestíbulo con el rayo de sol que desciende desde arriba para iluminar el hueco de la cerradura del muro. Después de eso, localiza el hueco de la cerradura tanteando la puerta secreta de nuevo y entonces usa la llave de piedra en la puerta. Así podrás salir.



Problemas con la toalla

Hola Gertru: Estoy atascado en el juego Broken Sword. Llego a Irlanda, hago todo lo que hay que hacer en el bar, mojo la toalla y cuando llego para mojar el yeso de los agujeros de la estatua me dice que está seca. ¿Qué hago? Ayúdame. Gracias.

Alberto Vázquez (La Coruña)

Querido Alberto, la respuesta a tu duda es tan obvia que yo creo que por eso se te ha pasado por alto. Si necesitas tener la toalla mojada y se ha secado cuando has llegado a la estatua, lo que tienes que hacer es volver a mojarla en el mismo sitio que la primera vez, es decir, tienes que volver al sótano y mojarla de nuevo allí. Ya verás como cuando vuelvas a la zona de la estatua la toalla seguirá mojada y podrás usarla con el yeso.

DESESPERACIÓN CON RAYMAN

Hola Gertru, te escribo para pedirte ayuda en el juego Rayman 1, que me tiene tocado de los nervios. Llevo desesperado desde que me lo compré hace 3 años ya, y es fantástico, pero si no me ayudas con él, me lo cargo. Mis peticiones son sencillas:
¡¡Por favor!! Dame el password que conduce directamente al "Castillo de dulces" y (sé buena) por lo menos con 5 vidas de repuesto.
Si la primera petición no te parece adecuada (aunque es la más interesante) acepto seguir con el reto de buscarme la vida, ¡¡pero porfa!! dame el password que conduce a Las Cuevas de Skops. Por lo menos eso, mi bella Gertru, es mi ilusión, te lo pide un chico ansioso por conocer más mundos de Rayman.. ¡Un beso!

Alberto Gómez (Sevilla)



Querido Alberto, ¡mira que eres vago! ¿Llevas solo tres años jugando y ya te has dado por vencido? En fin, me pillas de buenas y voy a echarte una mano, para que luego digas... Para no dártelo todo echo, te doy el password de Las Cuevas de Skops, que es ?2MC9J!GTB. Y para que veas que soy generosa, el truco para obtener 99 vidas y subir los power-ups es el siguiente, atento porque es un poco complicado. Mientras estas jugando, pausa el juego y presiona R1 + R2 + L2. Mientras estas presionando estos botones, pulsa ●, →, ■, ← y ●. Si no funciona, pon esta combinación como password: XNB9FM!Z2?

PROBLEMAS CON LOS TRUCOS DE DRAGON VALOR

¡Qué tal Gertru! Te escribo para que me resuelvas un problemilla. ¿Cómo se introducen estos códigos y dónde?



Salud Infinita: 8008A8CE 001E
Mp Infinitas: 8008A8D2 0014
Un saludo y muchas gracias por la ayuda.

José Moya (Madrid)

Voy a parecer un disco rayado de tanto repetir esto, pero en fin, me sacrificaré una vez más si con eso os queda claro de una vez. Ese tipo de trucos son solamente para usar con los cartuchos de trucos Xplorer y Equalizer. Si tienes uno de estos cartuchos, conéctalo al puerto paralelo de la consola cuando no esté encendida, y ponla en marcha sin que tenga ningún juego dentro. Accederás a un menú que te dejará meter y guardar esos trucos en el cartucho. Sin embargo, los trucos de Xplorer y Equalizer no son compatibles entre sí. Si no tienes ninguno de estos cartuchos, olvídate de esos trucos, porque no funcionarán de ninguna otra forma. ¡Hasta la próxima!

LAS PIEDRAS DEL SABIO (FINAL FANTASY VIII)

¿Qué tal Gertru? Me llamo Dani y te escribo porque tengo dos dudas sobre el magnífico Final Fantasy VIII, ¿dónde se encuentran las piedras del sabio? Y, ¿se puede entrar de alguna manera en algún pueblo en el disco 4? Muchas gracias y hasta otra, Gertru.

Daniel Aguilar (Cádiz)



El sabio al que te refieres es el Venerable, que te pide ayuda para encontrar cinco piedras que se encuentran en el pueblo. La primera, la piedra azul, está en el taller del escultor, es la piedra azul que está detrás de la estatua de Laguna. La segunda, la piedra del viento, la encontrarás cerca del Hotel: es una gran roca azul que está entre una casa y el hotel. La tercera, la piedra de la vida, la encontrarás bajo las raíces del árbol que hay cerca de la casa del Venerable. Debes escalar un poco para poder cogerla. La cuarta, la piedra de la sombra, está un poco lejos. Sube en el ascensor y fíjate en los tres shumis de la entrada. Justo enfrente verás una especie de gran roca circular. Acércate a ella e investiga la parte derecha de la escalerilla de entrada. Y por último, la quinta piedra, la piedra del agua, está en casa del artesano. Investiga la pila donde friega los cacharros para encontrarla. Ya solo te queda entregárselas al Venerable. En cuanto a tu segunda duda, la respuesta es no, no hay forma alguna de entrar en ningún pueblo en el disco 4.

INDECISIÓN EN EL FRONT MISSION 3

¡¡Hola Preciosa Gertru!! Eres la mejor y más guapa amiga en las revistas (no es coba, te lo juro), además de simpática. Me llamo Tony y tengo algunos problemillas. Me llamarás tonto, idiota, torpón y varios apelativos más pero, ¿cómo sé, en el Front Mission 3, cuáles son las armas que mejor manejan mis Wanzers? (Pregunta tonta pero de verdad que no lo sé). Gracias por ayudar a este supertorpón que soy y sigue así, ¡¡qué eres estupenda!!

Antonio Paniagua (Sevilla)



Eres un adulador muy bueno, Tony, pero no conseguirás que te responda a las dudas de todos los juegos que me pides en tu carta. Ya sabes cual es la norma: de uno en uno. Para los otros juegos en los que me pides ayuda, DiscWorld Noir y DiscWorld 2, te remito al suplemento publicado en el nº 14 de PlayManía, donde se incluyen las soluciones de ambos juegos. Y en cuanto al Front Mission 3, la verdad es que es un tema muy subjetivo, no hay armas que los Wanzers usen mejor o peor, se trata de los gustos de cada jugador, los hay que prefieren armas pesadas que hacen más daño pero pesan mucho y tardan más en disparar, y los hay que las prefieren más rápidas y ligeras, aunque hagan menos daño. Depende solo de ti y de tus gustos la forma en la que tus Wanzers vayan equipados.

LOS SECRETOS DE TOMB RAIDER

Estimada Gertru: Hay un juego que me tiene medio loco; por favor, si puedes ayúdame. En Tomb Raider II, en la fase del Palacio del Hielo no consigo encontrar uno de los tres secretos que hay en cada fase a pesar de haberme peinado la zona una y otra vez. Gracias por todo.

Anónimo (Zaragoza)

Amigo misterioso, no sé si contestar tu petición, ya que no has sido capaz ni siquiera de poner tu nombre en la carta, ¿así como quieres que seamos amigos y que te ayude con tus dudas? Pero



bueno, estoy dispuesta a pasarlo por esta vez, pero si vuelves a mandar una carta sin indicar tu nombre, no volveré a ayudarte, ¿vale? Ahora vamos a la cuestión. Has sido tan parco en palabras y explicaciones como en dar tu nombre, y como hay tres secretos en esa fase y no me dices cuales has encontrado, te digo donde encontrar los tres y así eliminas tú los que tienes localizados. Primer Secreto: después de recoger la Máscara Tibetana, vuelve por el pasillo, coge la vida de la habitación de la derecha y en la plataforma de enfrente, a la derecha, en una habitación pequeña que casi no se ve, está el secreto. Segundo Secreto: Está en un oscuro pasillo que hay a la derecha de la última cueva. Podrás ir justo después de acabar con los Yetis. Salta hacia delante sobre una rampa para cogerlo. Tercer y último Secreto: En la plataforma helada, antes de recoger el Talion, debes encontrar una escalera. Baja por ella, enciende una bengala y gira a la izquierda. Cae sobre dos plataformas. Busca un interruptor y actívalo, entrarás en una cabaña fuera del Palacio del Hielo. Ahí está el secreto.

SYPHON FILTER

De cobayas y hombres

¡¡Hola Gertru!! Me llamo Rubén, tengo 24 años y necesito tu ayuda. El Juego: Syphon Filter, más exactamente La Fortaleza de Rhoemer. Tengo que llegar a las catacumbas, matar a 10 científicos y administrar el antígeno a 6 cobayas humanas; pues bien, sólo encuentro a 5 cobayas y por mucho que voy atrás y adelante no consigo encontrar al sexto. ¿Qué hago mal? ¿Dónde me dejo una y otra vez el pasadizo que lleva al quinto cobaya? ¿Tan torpe soy? ¡¡Ayúdame, por favor!! Felicidades por vuestro trabajo, de corazón.

Rubén Poveda (Barcelona)

Vamos a ver, Rubén, la verdad es que torpe sí que eres un poquito, porque si cuentas uno a uno el nº de cobayas que figura en el Especial nº 4 de PlayManía -que es de donde, según me indicas, has consultado- no tardas mucho en darte cuenta de que en efecto, solo hay 5 cobayas y que el redactor -otro de mis esclavos que ya ha sido convenientemente castigado- cometió un error. Lo único que tienes que hacer después es seguir las indicaciones para terminar la misión y continuar con el juego. ¿Qué pasa, es que tu nunca te equivocas?

El almacén nº 76

¡Hola Gertru! Estoy atascado en el juego Syphon Filter, en la pantalla de "Almacenes de Pharcom". He logrado desconectar la corriente eléctrica de las vallas eléctricas, pero no sé encontrar la entrada al almacén nº 76. Espero que me contestes y puedas ayudarme. ¡Muchas gracias!

Gorka Arrondo (Guipúzcoa)

Encanto, si Gertru no puede ayudarte, es que nadie puede. Toma nota, porque tendrás que hacer un montón de cosas. Según has cruzado las vallas ya sin electricidad sigue hasta llegar a otra valla, pasa y gira a la derecha para abrir otra valla más. Sigue y saldrás junto a un edificio con dos ventanas. Pasa por una de ellas y acabarás la misión 15. Cuando empieces la 16, entra en el túnel por la entrada que hay en esa habitación, coge antes el chaleco que hay en un rincón. Al salir al exterior, ve hacia el almacén 85. Detrás de la caja grande blanca hay un nuevo pasillo por el que llegarás, subiendo por las escaleras, a una ventana que da al almacén nº 82. Dispara desde esa posición a los guardias del interior. Una vez dentro usa el virus escáner para hallar el primer cuerpo. Sal del almacén por la puerta, ve a la izquierda eliminando a los terroristas hasta que veas una verja desde donde un tipo te dispara y lanza granadas: acribíllalo. Ve al almacén 74, que está debajo del 76 en el mapa. En una de las cajas de ese almacén está el segundo cuerpo. Mientras lo buscas aparecerán dos soldados por tu espalda. Sal y busca un edificio con dos ventanas, que tienes a tu izquierda. Mata al soldado que hay dentro y sube al lugar en donde se encontraba para llegar hasta el tejado gracias a las cajas. Cúbrete tras la viga a tu derecha cuando te disparen al asomarte. Elimínales, sube a la viga y pasa al tejado de enfrente, coge las granadas de la caja y baja a otro tejado para descender hasta el suelo por tu derecha. Dos soldados te sorprenderán abajo. Entra en el túnel y gira a la izquierda cuando puedas y avanza. Gira de nuevo a la izquierda y avanza neutralizando todas las amenazas hasta salir a la superficie. Fuera hay muchos enemigos. No te pares a matarlos y corre hasta el almacén que hay a la derecha para acabar la misión. Ese almacén es el 76.

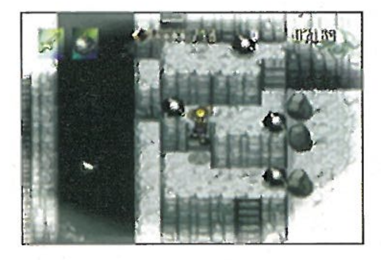


LA CRIPTA DE LARS EN ALUNDRA

Gertru: Soy nuevo en la revista y me está gustando mucho. Me gustaría que me dijeras cómo se sale de la sala donde hay 3 farolas en vertical, en el Alundra (Cripta de Lars), estoy desesperado. Espero que no sea mucho y gracias por ayudarme.

Antonio José Martínez (Madrid)

¡Yo sí que te voy a dar farolas! ¡Menuda imaginación le has echado! Son orbes colocados sobre tres columnas. Activa primero el de la izquierda, luego el de la derecha y después el de en medio, pero hazlo rápido, porque tienes un tiempo limitado. Eso hará que se abra la puerta.



LOS CABALLOS MUTANTES DE PARASITE EVE II

Hola Gertru, felicidades por vuestra revista. Me llamo Marcel y tengo 21 años. De momento estoy enganchado al Parasite Eve II y tengo un problemilla con el "Papá Caballo". ¿Hay algún truco para matar a ese "asesino nato"? ¡Me tiene loco! Saludos y gracias.

Marcel Gohl (Lanzarote)

¡Pero bueno! ¿Con 21 años y todavía pidiendo ayuda para terminar con un caballito mutante de nada, Marcel? Bueno, vale, está bien, te ayudaré... Para acabar con él, lo mejor es que uses la metralleta o la pistola que cogiste en la caravana. No te quedes en ningún momento quieto, ya que en ocasiones el caballo puede saltar del tejado y alcanzarte. Cuando

LA CÓMIC CONSULTA

De nuevo nuestra simpática y atrevida Gertru ha tenido que arriesgar su propia vida para ofreceros la solución a un problema planteado en el juego DiscWorld Noir. ¡Hay que ver la de gente rara que tiene que conocer Gertru para poder ayudaros!

JUEGO: DiscWorld Noir

OBJETIVO: Como coger y usar el perfume.

HEY MUÑECA!! TÚ Y YO ENCONTRAREMOS ESE PERFUME Y LUEGO JUGAREMOS UN POCO...

YA ME ENTIENDES, JE, JE.

NO MUÑECO, LO HARÉ YO SOLA...

A MITAD DEL JUEGO, CUANDO YA TE HAS TRANSFORMADO, PÁSATE POR EL CAMERINO DE ZAFIRO Y CONVIÉRTETE EN HOMBRE LOBO. VERÁS UN RASTRO DE OLOR FLOTANDO EN EL AIRE, ES EL DEL PERFUME QUE ESTÁ EN EL TOCADOR DE ZAFIRO A LA IZQUIERDA.

CAMERINOS

AAAUU UUHHHH H!!!!!

VUELVE A CONVERTIRTE EN HUMANO Y CÓGELO. AHORA SÍ TE DEJARÁ HACERLO. Y YA ESTÁ.

CUANDO MÁS ADELANTE ESTÉS BAJO EL ATRIL DONDE MEMENCIO ESTÉ DANDO SU SERMÓN, ROCÍALE LOS PIES CON EL PERFUME...

...Y ASÍ PODRÁS SEGUIRLE MÁS ADELANTE A SU REUNIÓN SECRETA.

...AUNQUE A ESTE, POR MUCHO PERFUME QUE LE ECHES...

acabes el primer asalto, coge la pistola y el Conector, entonces el caballo volverá a la vida pero mucho más mosqueado y feo que antes. Ahora será más difícil matarle, pero si te fijas, verás unos bidones de gasolina colocados en las esquinas, si los disparas con la PA3 cuando el caballo jefe esté cerca de ellos, le quitarás un montón de puntos de vida. Con un poco de paciencia y habilidad, conseguirás acabar con él rápidamente. ¡A por él!

ATRAPAR A FALKAN EN SYPHON FILTER 2

¡Hola, querida Gertru! Te escribo para ver si me puedes solucionar unas dudas, te lo agradecería mucho. Estoy jugando con el "Syphon Filter 2", en el modo "difícil" y estoy atascado en el final de la misión 5 (Base Aérea McKenzie (II)), justo cuando bajas de la torre de control y tienes que alcanzar a Falkan, antes de que suba el helicóptero, pero corre mucho y es imposible de alcanzar. ¿Qué puedo hacer? Sin otro particular, agradeciendo de antemano tu ayuda, te saluda atentamente.

Francisco Palacio (Cantabria)



Lo que tienes que hacer es muy sencillo, Francisco, pero tienes que hacerlo muy, muy rápido. Cuando bajes de la torre, sigue por el pasillo hasta que oigas una conversación, en ese momento, y sin perder un segundo, tienes que usar el táser en el guardia y después en Falkan, si te entretienes demasiado, alcanzará el helicóptero sin que puedas hacer nada.

FINAL FANTASY VIII

La base de misiles

Querida Gertru: Me llamo Daniel y tengo 10 años, me he quedado atascado en Final Fantasy VIII, concretamente en el disco 2, en la base de misiles, activo el mecanismo de autodestrucción y pongo 30 minutos para escapar. Salgo y sigo hasta que aparece el robot Jefe. Uso los G.F. pero cuando le quedan dos torres me hace una magia tremenda y me mata. ¿Puedes solucionarme este problema?

Daniel Jahedi (Madrid)

Querido Dani, para poder vencer a este implacable enemigo tienes que hacer lo siguiente: primero, pon el temporizador a 20 minutos, no a 30, porque si no, no se abrirá la puerta a la derecha del temporizador y tendrás que dar toda la vuelta. Este Jefe tiene 6.600 puntos de vida y es invulnerable a Veneno, pero no al Rayo, Agua o Piedra. Para vencerle, tienes que utilizar todos los guardianes que tengas, sobre todo a Quetzal. Las magias Electro, Petra y Aqua también te ayudarán enormemente. Úsalas tan rápido como puedas. ¡Suerte!



Viento y trueno

¡¡Hola Gertru!! Me gustaría que me echaras una mano con el Final Fantasy VIII, te explico: me he quedado atascada en el segundo disco, cuando me tengo que enfrentar contra Viento y Trueno. La primera batalla contra Trueno la paso sin dificultad, pero la segunda no, ¿me podrías decir sus puntos débiles y cuantos puntos de vida tiene cada uno? Muchas gracias, vuestra revista mola mazo. Un beso

Tamara Blázquez (Madrid)

No te preocupes, cariño, no voy a dejar a una compañera consolera en la estacada. Toma nota de todos los consejos que te doy: en la segunda batalla contra Trueno, este tiene 10.800 puntos de vida, pero tranquila, para vencerle, tienes que extraer primero al Guardián de la Fuerza Eolo, guardián del elemento aire. Después, para ganar el combate, no utilices magias Electro con él. El mejor Guardián, en este caso será Diablo, aunque también funcionan muy bien los ataques límite de Squall y Zell. Para derrotar a Viento, el cual tiene 8.100 puntos de vida, no utilices magias Aero con él y usa los mismos ataques que con Trueno. ¡Suerte y otro beso para ti!



LLAVES FANTASMA EN STAR WARS: EPISODIO 1

Hola, amiga Gertru, soy un lector de la revista y me gustaría felicitarte por tu estupenda revista. Tengo el juego Star Wars: Episodio 1, La Amenaza Fantasma y estoy en la pantalla Otoh Gunga y necesito saber donde se encuentra la Tarjeta Llavero para abrir una puerta. Gracias.

Francisco Palacio (Cantabria)

No te rompas la cabeza buscando llaves, ¡aunque estés en el fondo del mar! En ese nivel lo que tienes que hacer es utilizar tus poderes jedi de persuasión para convencer a los guardias de que te dejen pasar o para que te den algún pase. Ten en cuenta que casi todas las puertas se abren pulsando algún interruptor. Y, ya sabes, recuerda: ¡Qué la fuerza te acompañe! Besos.

TOCA World Touring Cars

Aunque sabemos que eres el mejor al volante, no está de más darte algunos consejos para que puedas enfrentarte con garantías a los difíciles torneos que te esperan en este genial simulador.

1. La conducción


La salida


La tracción

LAS SALIDAS

Serán fundamentales para conseguir una posición al final de la carrera. Una salida bien realizada, propiciará que puedas encabezar el pelotón desde el primer momento.
Para ello, mantén la aguja de las revoluciones sin que llegue a marcar la zona roja. Si no, harás que el coche patine y quedes rezagado en las últimas posiciones.

LA TRACCIÓN

Será de vital importancia para saber como debes controlar tu coche. Hay tres tipos de tracción:

- **Delantera:** normalmente serán coches con menor potencia que los de tracción trasera, aunque con una estabilidad admirable. A la hora de tomar las curvas, te dará la sensación de que giran poco aunque, afortunadamente, es casi imposible que se produzca un trompo.

- **Trasera:** coches potentes difíciles de controlar para un principiante. Muy rápidos, aunque con muy mala estabilidad. Si el coche pisa un bordillo, te sales del circuito, o entras derrapando en una curva, el trompo estará casi asegurado.

- **4X4:** es una pena que sólo los Audi posean esta característica. Buena estabilidad y giro que te evitarán más de un enfado, hace de estos coches la mejor elección para cualquier campeonato.

EL FRENO

Fundamental para trazar bien la mayoría de las curvas. Debes tener cuidado al pisarlo, ya que si lo haces durante mucho tiempo, las ruedas se bloquearán, no podrás girar y el coche patinará en el asfalto. Para frenar bien tienes que hacerlo de forma intermitente para que no se bloqueen las ruedas. Además, la frenada debe ser antes de entrar en la curva. Si lo haces cuando ya la has iniciado, perderás el control del vehículo, sobretodo si tu coche es de tracción trasera.

EL FRENO DE MANO

Ten mucho cuidado cuando lo uses. Si lo haces yendo muy rápido, tu coche dará más vueltas que una peonza. Es ideal para tomar una curva cerrada en una calzada estrecha, siempre y cuando vayas a una velocidad moderada. El freno de mano hará que tu coche gire rápidamente en poco espacio, lo que te evitará perder segundos necesarios. »


Los derrapes


Las salidas de pista


Las pérdidas de adherencia


Los trompos y vuelcos

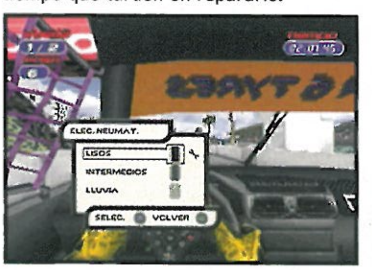
» LOS DERRAPES
Los pocos derrapes que te puedas permitir en alguna carrera, siempre será con un coche de tracción trasera. Tal maniobra se producirá cuando en la trazada de una curva, frenes o intentes acelerar antes de salir de ella. Ten cuidado porque esta maniobra es difícil de manejar y posiblemente pierdas el control del coche.

LAS SALIDAS DE PISTA
Si mantienes una conducción alocada, te gusta correr más de la cuenta o te da alergia el pedal del freno, te arriesgas a salirte continuamente de la calzada. Si el coche es de tracción delantera o 4X4 podrás entrar en pista sin muchos problemas, pero si en cambio es de tracción trasera... prepárate.

LAS PÉRDIDAS DE ADHERENCIA
Serán constantes en los circuitos que presenten cambios de rasante. Ésta perdida de adherencia de tus ruedas, provocará un autentico descontrol en tu coche y puede hacer que acabes volcando o haciendo un trompo. Para intentar evitar esto, no aceleres ni frenes en los cambios de rasante.

LOS TROMPOS Y VUELCOS
Estos se producirán por diversos motivos como por ejemplo, la acción de otro coche, perdida de adherencia, pisar un bordillo de la pista. Evita estas situaciones en la medida de lo posible.

LOS DAÑOS EN TU COCHE
A medida que vayas recibiendo golpes de otros coches o por estamparte contra los límites del circuito, las condiciones mecánicas de tu bólido empeorarán ostensiblemente. Si los daños se producen en la carrocería, no te preocupes, no será tan bonito pero te permitirá seguir corriendo sin ningún problema. En cambio, cuando los desperfectos se centren en la ruedas, la caja de cambios o en el motor, deberás repararlos entrando lo antes posible en boxes. Dependiendo de la magnitud de la avería, así será el tiempo que tarden en repararlo.



Los daños en tu coche

2. Los arreglos

Unos buenos arreglos, pueden ser decisivos para ganar una carrera. Te recomendamos que experimentes con estos cambios en los entrenamientos hasta que consigas unos buenos tiempos.

LA SUSPENSIÓN
La modificaciones en la suspensiones influirán en la respuesta de giro y en la estabilidad de tu coche. Una suspensión dura hará que tu coche responda bien al girar, aunque si pisas un bordillo prepárate para dar vueltas durante un tiempo. Sin embargo, una blanda dará mayor estabilidad a tu coche, aunque perderá capacidad de giro.
Ten en cuenta también la tracción de tu coche, ya que si posee tracción trasera, girará más y tendrá menos estabilidad. En este caso, tal vez te venga mejor una suspensión blanda. Tú decides.

EL ANTIBALANCEO
Será fundamental en la capacidad de giro. Si quieres que éste sea amplio, endurece el antibalanceo delantero y suelta el trasero. Esto será especialmente recomendable para circuitos con muchas curvas como puede ser el de Brasilia.
Por el contrario, si quieres que gire poco para circuitos como el de México City, endurece atrás y ablanda el delantero.

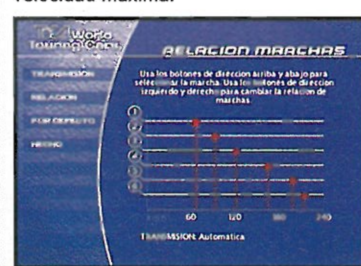
LOS NEUMÁTICOS
Serán decisivos en la adherencia de tu coche al asfalto. Además, verás como con una buena elección, los tiempos mejorarán notablemente. Si una vez empezada la carrera, te das cuenta de que te has equivocado en el tipo de gomas, recuerda que en boxes te las cambiarán en tan sólo 6 segundos.



Los neumáticos

Podrás elegir entre tres tipos:
- **Lisos:** para días despejados donde el asfalto está seco.
- **Intermedios:** para días sin lluvia abundante y con la pista un poco resbaladiza.
- **Lluvia:** para los chaparrones con charcos por todas partes.

LAS MARCHAS
Si aprendes a modificar las marchas, podrás adaptar tu coche al circuito haciendo que posea más aceleración o una velocidad punta mayor. Si haces las marchas más cortas (desplaza la línea a la izquierda) conseguirás una buena aceleración, pero perderás algo de velocidad máxima.



Las marchas



La suspensión

Si, por el contrario, lo que quieres es que tu bólido alcance una velocidad punta de infarto, alarga las marchas desplazando la línea hacia la derecha. Ten en cuenta que, para un mejor rendimiento, no debe haber una separación excesiva entre marchas.

GENERAL
Se divide en:
- **Agarre:** si lo aumentas podrás controlar mejor tu coche y las curvas serán más fáciles de trazar pero tu velocidad punta se reducirá. Para obtener los resultados contrarios a estos, sitúalo al mínimo.
- **Equilibrio de frenos:** modificando esta característica, harás que tu coche sobrevire o subvire, aumentando el frenado trasero o incrementando el delantero, respectivamente.

3. Consejos avanzados


Apura bien las frenadas

PACIENCIA, LAS CARRERAS SON MUY LARGAS.

Si la salida no es buena y no alcanzas los primeros puestos de la carrera, tranquilízate. Ten en cuenta que la mayoría de las carreras son muy largas y tendrás tiempo de sobra para recuperar posiciones más adelante.

APURA BIEN LAS FRENADAS

La mejor forma de adelantar a tus rivales es apurando lo máximo en las frenadas. Cuando llegues a una curva en la que haya que frenar mucho, verás como los demás pilotos lo hacen progresivamente. Tú intenta intentar frenar lo más tarde posible para poder colarte.

PRESTA ATENCIÓN A LA CLIMATOLOGÍA

En cada carrera podrás tener un día soleado, nublado, con llovizna, etc. Esto hará que tu decisión cambie con respecto al tipo de gomas que montará tu coche. Además, ten en cuenta si hay agua en el asfalto o no, ya que tu adherencia puede verse alterada por este hecho. Ajústate a estas circunstancias modificando la característica "agarre".


Ataja en las chicanes


Presta atención a la climatología

PRACTICA EL JUEGO SUCIO

En muchas carreras deberás llevar a cabo acciones no demasiado limpias, si no quieres acabar en una mala posición. Habrá continuos roces que tienes que solventar con agresividad, golpeando los coches rivales para que se salgan del circuito y puedas correr sin tanta presión.

CUIDADO CON LOS DAÑOS DEL COCHE

Tampoco te pases con las embestidas, llevas un coche, no un tanque. Cualquier daño importante, aparecerá reflejado en el esquema de tu coche (en el lado izquierdo de la pantalla) y debe ser arreglado. Esto te quitará segundos que pueden ser vitales para el desenlace de la carrera.


Practica el juego sucio

ATAJA EN LAS CHICANES

En algunos circuitos, como el de Monza, hay continuas chicanes (en cristiano, sucesiones de curvas). Si tu coche es de tracción delantera, te aconsejamos que intentes trazarlas rectas, aunque esto signifique pisar fuera de la pista. Pero tendrás que extremar todas las precauciones, ya que algunas chicanes tienen neumáticos colocados en medio para evitar este tipo de actuaciones.



Mantén presente los objetivos de la Escudería





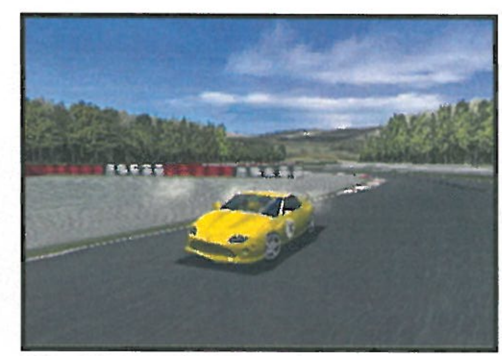
Controla los daños del coche

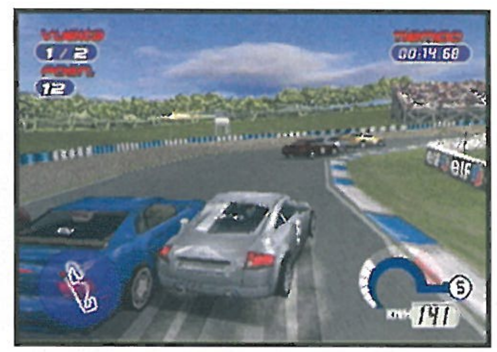
Si por el contrario, tu coche es de tracción trasera, será mejor que te olvides de ello, ya que lo más probable es que pierdas el control.

MANTEN SIEMPRE PRESENTE LOS OBJETIVOS DE LA ESCUDERÍA

Cuando entres a formar parte de una escudería para participar en cualquier campeonato representándola como corredor, se establecerán unos objetivos automáticamente. Intenta cumplir todos esos objetivos, para que el número de ofertas se vea incrementado al final de la temporada. »

Vigila a tu rival más cercano

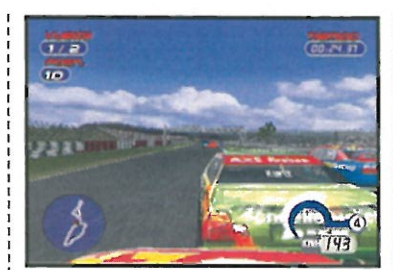

Más vale frenar que salirse de la pista

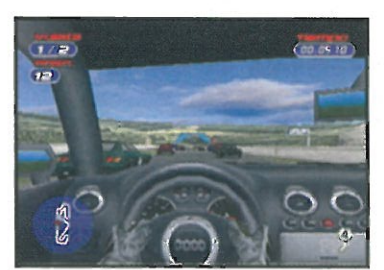

Tira del freno de mano en caso de emergencia



Memoriza los circuitos


Vigila al que va detrás en la carrera


Evita los roces con otros coches


Haz caso al jefe de escudería

» VIGILA A TU RIVAL MÁS CERCANO

Normalmente el título de cualquier campeonato se lo disputarán dos pilotos (procura ser tú uno de ellos). Controla en todo momento cual es la posición en carrera que ocupa tu rival para saber si debes modificar tu ritmo.

ES MEJOR FRENAR MÁS DE LA CUENTA QUE ACABAR FUERA DEL CIRCUITO

Es cierto que debes apurar la frenada para conseguir buenos tiempos, pero si no frenas lo suficiente te saldrás de la pista y perderás más segundos de la cuenta. Más vale que te pases frenando a que no llegues y acabes en la cuneta.

EL FRENO DE MANO COMO MEDIDA DE EMERGENCIA

Además de usar el freno de mano para curvas cerradas y estrechas, también puedes utilizarlo para emergencias. Si vas muy rápido y ves que no te va a dar tiempo a reducir la velocidad lo suficiente con el freno normal, usa el de mano para evitar salirte de la pista.

MEMORIZA LOS CIRCUITOS

Como careces de copiloto que te indique la dificultad de las curvas, deberás practicar un poco antes de competir en cada circuito para acostumbrarte a los recorridos.

VIGILA A QUIEN LLEVAS DETRÁS DURANTE LA CARRERA

A no ser de que vayas último (lo cual no es nada recomendable), siempre llevarás un coche detrás tuya. Debes intentar por todos los medios que no te sobrepase, así que estate atento a la flecha roja que indica su posición y de esta forma podrás cortarle el paso.

EVITA LOS ROCES DE LOS OTROS COCHES

Aunque sean casi imposible de evitar, hazlo siempre que puedas. Si golpean tu coche en la parte trasera mientras tomas una curva, empezarás a girar de forma descontrolada, perdiendo así varios puestos.

HAZ CASO A LO QUE TE DICTE EL JEFE DE ESCUDERÍA

El jefe de escudería te irá informando de cómo discurre la carrera mientras esta transcurre. Además, te indicará cuantas vueltas quedan para terminar y si debes entrar en boxes. Utiliza esta información a tu favor y adapta tu comportamiento en el circuito a las circunstancias que se vayan presentando durante la carrera.

NO POSEES COMPAÑERO DE ESCUDERÍA

Aunque tengas como compañero a otro piloto durante las competiciones, en realidad es solo teórico. No creas que va a cederte el paso o que no va a intentar echarte de la pista a la mínima ocasión que tenga. No seas ingenuo y permanece alerta, ¡esto es la guerra!

(16) INTENTA NO PISAR LOS BORDILLOS DE LA PISTA

Si tu coche tiene tracción trasera, pisar un bordillo de la pista hará en muchos casos que pierdas el control. Si es 4X4 o de tracción delantera, podrás pisarlos sin ningún problema para trazar lo más cerrado posible las curvas.

(17) ADELANTAR EN EL MOMENTO Y LUGAR OPORTUNO

La mejor ocasión para adelantar es en las apuradas de frenada. Si intentas adelantar en una recta posiblemente no te dejen pasar, y si consigues colarte, corres el riesgo de que te golpeen y acabes fuera de la pista.

(18) ENTRA EN BOXES EN LAS ULTIMAS VUELTAS

En las carreras en las que sea obligatoria la parada en boxes, entra en las ultimas vueltas. De este modo es posible que pierdas menos posiciones que si lo haces en las primeras.


En el juego no hay amigos...


No pises los bordillos de la pista


Adelanta en el momento oportuno



Entra en boxes en las últimas vueltas

4. Los coches

A medida que consigas puntos con las victorias, tendrás la oportunidad de disfrutar corriendo con algunos de los mejores coches que existen: Un Toyota Celica, el Ford Mustang Gt o el Lotus 340R son tan solo algunos ejemplos.



PEUGEOT 306 GT-6

Tracción: **delantera.**
Potencia: **167 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



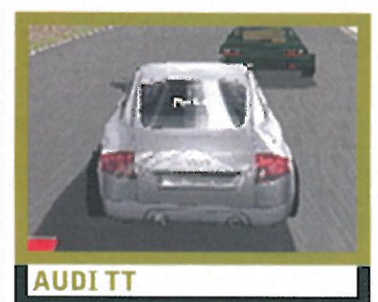
MITSUBISHI FTO

Tracción: **delantera.**
Potencia: **198 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



AC ACE

Tracción: **trasera.**
Potencia: **340 C.V.**
Puntos necesarios: **0 ptos.**



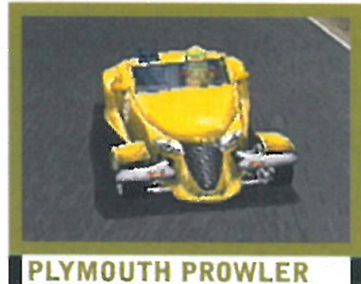
AUDI TT

Tracción: **225 4X4.**
Potencia: **225 C.V.**
Puntos necesarios: **15 ptos.**



FORD MUSTANG GT

Tracción: **trasera.**
Potencia: **260 C.V.**
Puntos necesarios: **30 ptos.**



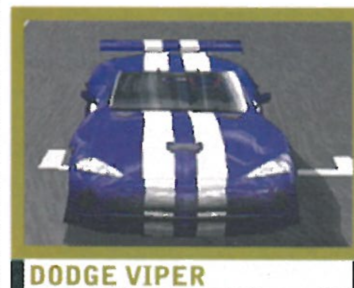
PLYMOUTH PROWLER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **250 C.V.**
Puntos necesarios: **50 ptos.**



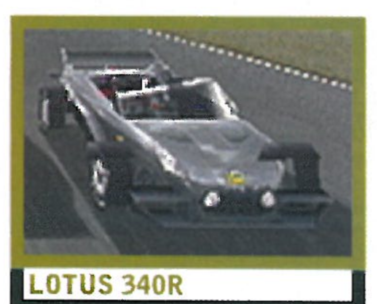
TOYOTA CELICA GT

Tracción: **4X4.**
Potencia: **251 C.V.**
Puntos necesarios: **75 ptos.**



DODGE VIPER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **460 C.V.**
Puntos necesarios: **105 ptos.**



LOTUS 340R

Tracción: **trasera.**
Potencia: **190 C.V.**
Puntos necesarios: **140 ptos.**



MITSUBISHI GTO

Tracción: **4X4.**
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **180 ptos.**



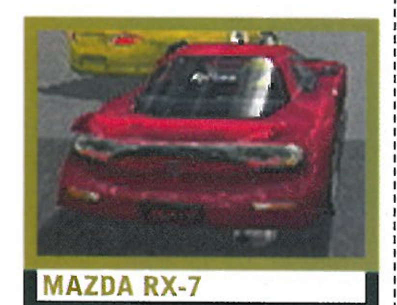
AC SUPERBLOWER

Tracción: **trasera.**
Potencia: **355 C.V.**
Puntos necesarios: **225 ptos.**



SUBARU IMPREZA WRX

Tracción: **4X4.**
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **275 ptos.**



MAZDA RX-7

Tracción: trasera.
Potencia: **280 C.V.**
Puntos necesarios: **335 ptos.**



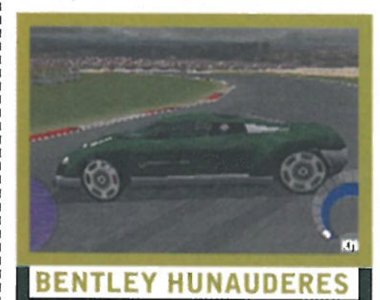
AC ACECA

Tracción: **trasera.**
Potencia: **340 C.V.**
Puntos necesarios: **400 ptos.**



TUR. CERCERA SPEED12

Tracción: **trasera.**
Potencia: **800 C.V.**
Puntos necesarios: **470 ptos.**



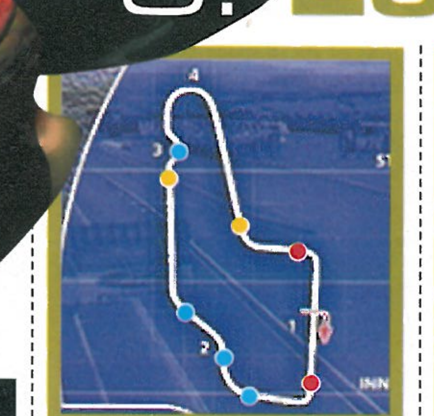
BENTLEY HUNAUDERES

Tracción: **trasera.**
Potencia: **623 C.V.**
Puntos necesarios: **545 ptos.**

5. Los circuitos

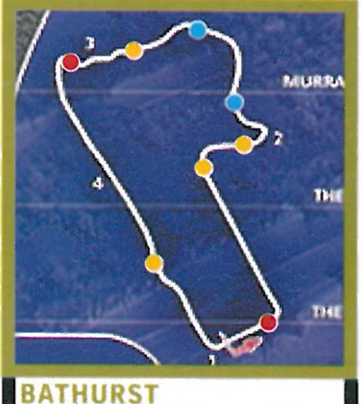
LAS CLAVES

- 🔴 Frenar bastante
- 🟡 Frenar un poco
- 🔵 No Frenar



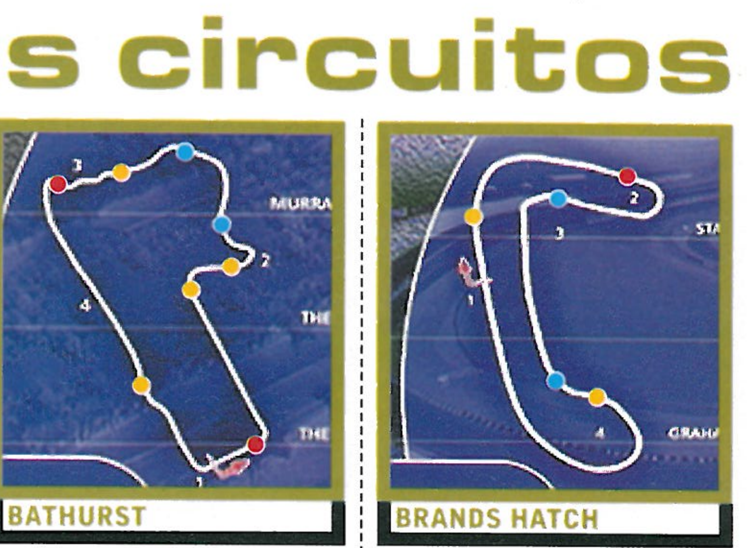
WATKINS GLEN

Posiblemente uno de los circuitos más complicados de realizar si lo afrontas con un coche de tracción trasera. Las curvas que coinciden con cambios de rasante provocarán más de un trompo.



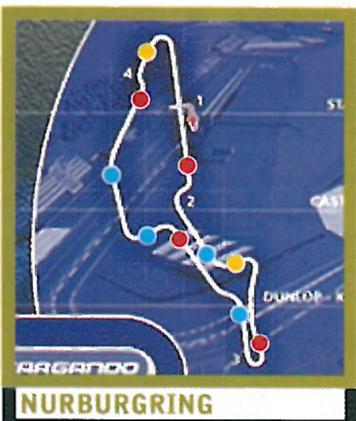
BATHURST

Uno de los circuitos más cortos, aunque difícil por su calzada estrecha y sus continuos cambios de rasante. Además, las pocas frenadas que tendrás que hacer harán aún más difícil los adelantamientos.



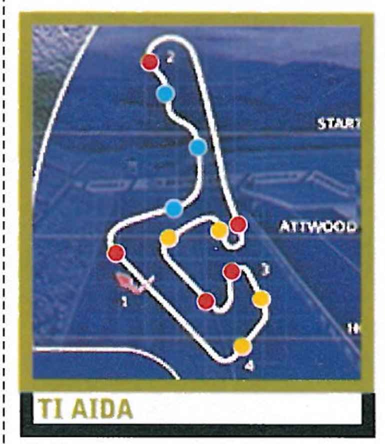
BRANDS HATCH

El circuito más corto de todos los campeonatos de touring cars. Fácil, aunque cualquier fallo será definitivo, ya que no tendrás tiempo para recuperarte antes de que acabe la carrera.



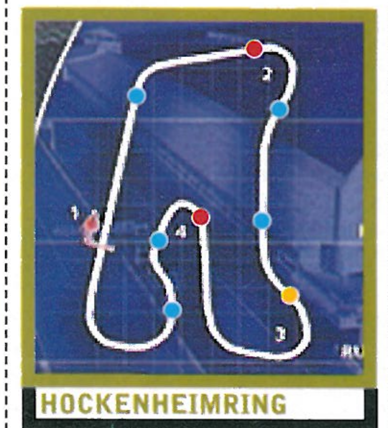
NURBURGRING

De características muy semejantes al A1-ring: largas rectas, cambios de rasantes y curvas cerradas.



TI AIDA

Muchas curvas y trazo estrecho hacen de éste, un circuito complicado. Mantiene la tónica de los otros circuitos nipones.



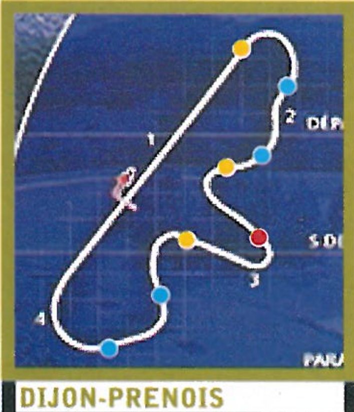
HOCKENHEIMRING

Uno de los circuitos más sencillos. Pocas frenadas, largas rectas y trazo ancho hacen que este circuito sea ideal para los novatos.



BUENOS AIRES

Un circuito fácil debido a sus largas rectas que suelen acabar en frenadas bruscas, ideales para ganar algunos puestos.



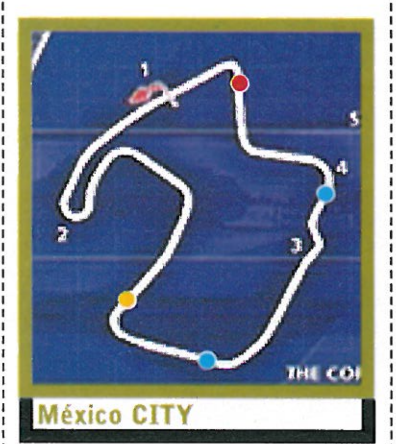
DIJON-PRENOIS

Circuito muy rápido con pocas frenadas y calzada estrecha que hace peligroso salirse de la pista. Circuito simétrico que hace más fácil conocer todas sus curvas.



CATALUÑA

Compuesto por muchísimas curvas y pocas rectas en las que conseguir una buena velocidad punta. Una buena aceleración puede ser decisiva para conseguir podio.



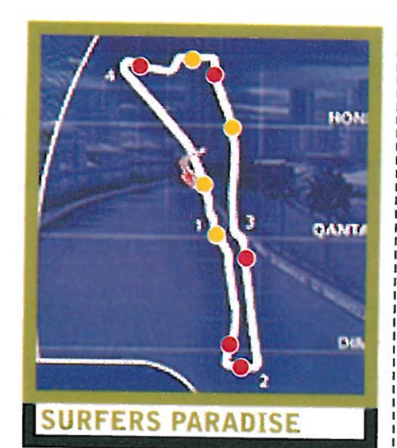
México CITY

Escenario sencillo y rápido cuyo único problema lo encontrarás si realizas una mala salida, ya que será difícil remontar posiciones para ganar la carrera.



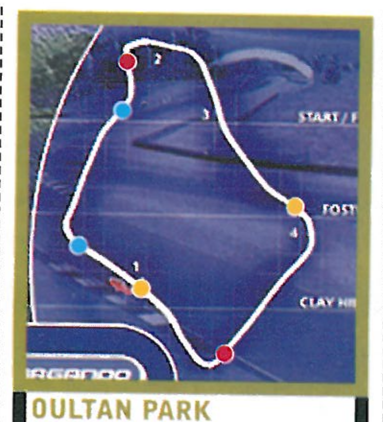
MONZA

Circuito caracterizado por su combinación de largas rectas con chicanes. Intenta atajar en éstas para tener alguna oportunidad al final de la carrera.



SURFERS PARADISE

Largas rectas rodeadas de hormigón que acaban en curvas muy cerradas. Igual que en Adelaide, es bastante posible que tu coche acabe la carrera listo para llevarlo al desgüace. Prepárate a gastar dinero.



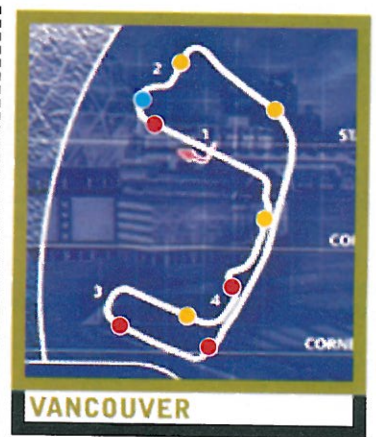
OULTAN PARK

A pesar de la alta velocidad que podrás alcanzar, resulta un circuito muy pesado. Los numerosos cambios de rasante hace que se parezca más a una montaña rusa que a un circuito de touring car.



SILVERSTONE

Aunque tiene pocas curvas, este es uno de los escenarios más difíciles que vas a encontrarte. Por suerte, las pocas que hay facilitan bastante el adelantamiento, por lo que será un Gran Premio muy disputado.



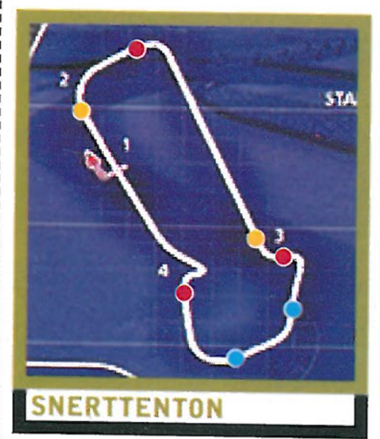
VANCOUVER

Carreras cortas pero intensas son las que deberás disputar en este escenario. Las paredes se encuentran más cerca de lo que te gustaría y muchas curvas cerradas hacen fatídico cualquier error. Mucho ojo.



SUGO

Uno de esos circuitos que no te dejan ni respirar. Es muy largo y presenta sucesivas curvas que te obligan a practicar más de la cuenta para poder memorizar el trazado.



SNERTTENTON

Trazo estrecho y velocidades de infarto. Combinación explosiva para aquellos que no controlan a la perfección su coche. Tendrás buenas oportunidades para adelantar.



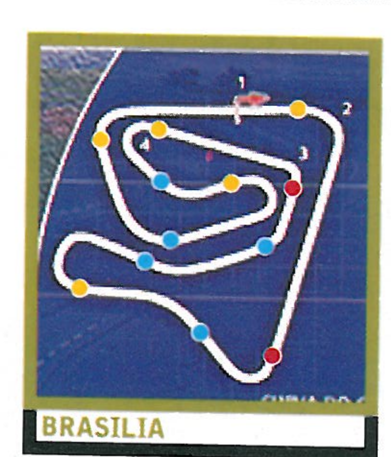
SUZUKA

Circuito bastante difícil, ya que tiene unas sucesiones de curvas mezclados con cambios de rasante. Ideal para competir con un coche de tracción delantera o 4X4.



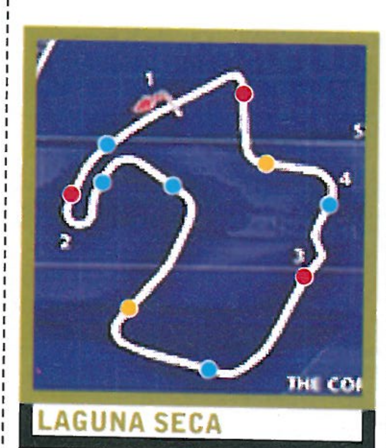
ROAD AMERICA

Nos encontramos ante un circuito rápido y muy estrecho. Sus pocas curvas para adelantar hacen que la salida resulte decisiva para el desenlace de la carrera.



BRASILIA

Carretera muy ancha para un circuito muy largo. Las pocas oportunidades que tendrás para realizar apuradas en la frenada, dificultarán los adelantamientos. Tendrás que realizar una buena salida si quieres tener alguna oportunidad de ganar.



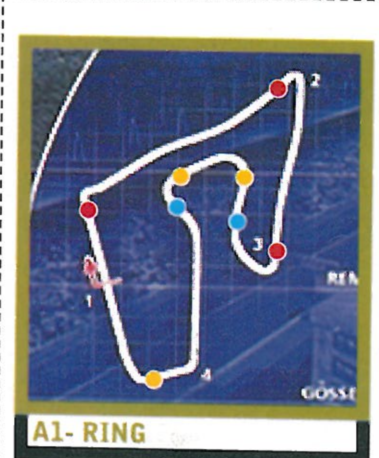
LAGUNA SECA

Pista difícil y muy larga. Muchos cambios de rasante que hacen desconcertante la carrera. Por si fuera poco, las oportunidades de adelantamiento serán casi nulas por la pocas frenadas y la estrechez de la calzada. Utiliza toda tu habilidad.



ADELAIDE

Los muros tan cercanos a la pista nos recuerdan al circuito de Mónaco. Y al igual que en este, encontrarás sucesivas curvas que hacen imposible evitar algunos roces con los muros. Un circuito espectacular que no te dará tregua ni cuartel.



A1- RING

Aquí vas a encontrar rectas muy largas que acaban en frenadas bruscas. Uno de los mejores circuitos para realizar adelantamientos espectaculares. Los continuos cambios de rasante consiguen darle mucha más emoción a las carreras.





4. Los campeonatos

NIVEL NACIONAL

[1] CAMPEONATO NORTEAMERICANO
→ Salida Lanzada

Circuitos

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Laguna Seca
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

Zerphr Motorsport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

J&L Racing
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

On Target Motorspot
Coche: Lexus G5300.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Red Eagle Racing US
Coche: Lincon LS.
Tracción trasera.
Potencia: 254 C.V.

Energie
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[2] CAMPEONATO CENTRO Y SUDAMERICANO
→ Salida Lanzada

Circuitos

Buenos Aires
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 3.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Zephr Sprint
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks Sport
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Red Eagle Racing
Coche: Lincon LS.
Tracción: trasera.
Potencia: 254 C.V.

Piranha
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

Team Crosspool
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Energie Motorsport
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[4] CAMPEONATO BRITÁNICO
→ Salida Lanzada

Circuitos

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Laguna Seca
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

Zerphr Motorsport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Quicks
Coche: Chrysler 300M.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

J&L Racing
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

On Target Motorspot
Coche: Lexus G5300.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Red Eagle Racing US
Coche: Lincon LS.
Tracción trasera.
Potencia: 254 C.V.

Energie
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

[5] CAMPEONATO ALEMÁN
→ Salida Normal

Circuitos

Hockenheimring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

A1- Ring
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Hockenheimring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

A1- Ring
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Zephr Sport
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Loeck
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

TNT Racing
Coche: Opel Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Kraftmeister
Coche: Saab 95 Aero.
Tracción: delantera.
Potencia: 254 C.V.

ECE
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

Konen
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

[6] CAMPEONATO MEDITERRÁNEO
→ Salida Normal

Circuitos

Dijon- Prenois
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Monza
Vueltas: 3.
Tiempo: ocaso.
Parada obligatoria: no.

Dijon-Prenois
Vueltas: 3.
Tiempo: lluvia.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Sprint Auto Sport
Coche: Fiat Marea.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

Optima Plus
Coche: Peugeot 406.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Shockwave Shocks
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

KGS
Coche: Peugeot 406.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

TNT
Coche: Opel Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Alfa
Coche: Alfa Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.

[7] CAMPEONATO AUSTRALIANO
→ Salida Lanzada

Circuitos:

Adelaide
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Bathurst
Vueltas: 2.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Adelaide
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Bathurst
Vueltas: 2.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Tor
Coche: Holden Commodore
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Red Devil
Coche: Holden Commodore
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Esx Motorsport
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Vance
Coche: Ford Falcon.
Tracción: trasera.
Potencia: 255 C.V.

MBN Rac. Australia
Coche: Volvo S40.
Tracción: delantera.
Potencia: 257 C.V.

Venom
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.



(8) CAMPEONATO JAPONÉS

→ Salida Normal

Circuitos

Suzuka
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 6.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Suzuka
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suco
Vueltas: 3.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suco
Vueltas: 3.
Tiempo: nublado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

ZX Racing
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

Klick Racing
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

Tremor 5
Coche: Mitsubishi Lancer.
Tracción: delantera.
Potencia: 249 C.V.

Secca
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

CO Motorsport
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

NIVEL INTERNACIONAL

(9) CAMPEONATO JAPONÉS

→ Salida Normal

Circuitos

Hockenheimring
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Dijon-Prenois
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Nurburgring
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 8.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: si.

Silverstone
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Brands Hatch
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Catalunya
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Alfa Racing Team
Coche: Alfa Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.

Team Shockwave
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

Loeck International
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Monkey Tools Racing
Coche: Vauxhall Vectra.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Sprint Racing
Coche: Fiat Marea.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

TGA Europe
Coche: Ford Mondeo.
Tracción: delantera.
Potencia: 251 C.V.

Konan Auto Sport
Coche: Audi A4 Quattro.
Tracción: 4X4.
Potencia: 249 C.V.

(10) CAMPEONATO EUROPEO

→ Salida Rápida

Circuitos

Bathurst
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Sugo
Vueltas: 4.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Surfers Paradise
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Adelaide
Vueltas: 4.
Tiempo: lluvia.
Parada obligatoria: no.

TI Aida
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Suzuka
Vueltas: 8.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Bathurst
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Vance Intern. Racing
Coche: Ford Falcon.
Tracción: trasera.
Potencia: 255 C.V.

Klick Motorsport
Coche: Nissan Primera.
Tracción: delantera.
Potencia: 256 C.V.

44 Tremor Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Lancer.
Tracción: delantera.
Potencia: 249 C.V.

Red Devil Motorsport
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Project Go
Coche: Honda Accord.
Tracción: delantera.
Potencia: 243 C.V.

Thor Pacific Racing
Coche: Holden Comm.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Mitsubishi Racing
Coche: Mitsub.Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

(11) CAMPEONATO ASIA-PACÍFICO

→ Salida Normal

Circuitos

Laguna Seca
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Mexico City
Vueltas: 4.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Road America
Vueltas: 3.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 8.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: si.

Brasilia
Vueltas: 3.
Tiempo: llovizna.
Parada obligatoria: no.

Escuderías

Team on Target
Coche: Lexus GS 3000.
Tracción: trasera.
Potencia: 257 C.V.

Zephr
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Piranha Motorsport
Coche: Toyota Camry.
Tracción: delantera.
Potencia: 240 C.V.

S&L Motorsport
Coche: Ford Taurus.
Tracción: delantera.
Potencia: 262 C.V.

Red Eagle Motorsport
Coche: Lincoln LS.
Tracción: trasera.
Potencia: 254 C.V.

Quicks Racing
Coche: Chryler 300m.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Energie Racing
Coche: Mercury Sable.
Tracción: delantera.
Potencia: 261 C.V.

NIVEL MUNDIAL

(12) CAMPEONATO WTC

→ Salida Normal

Circuitos

Suzuka
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Vancouver
Vueltas: 5.
Tiempo: nocturno.
Parada obligatoria: no.

Silverstone
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Watkins Glen
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Buenos Aires
Vueltas: 5.
Tiempo: tormenta.
Parada obligatoria: no.

Hockenheimring
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Monza
Vueltas: 5.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: no.

Bathurst
Vueltas: 8.
Tiempo: soleado.
Parada obligatoria: si.

Escuderías

World Racing Mitsubishi
Coche: Mitsubishi Galant.
Tracción: delantera.
Potencia: 245 C.V.

TGA World Racing
Coche: Ford Mondeo.
Tracción: delantera.
Potencia: 251 C.V.

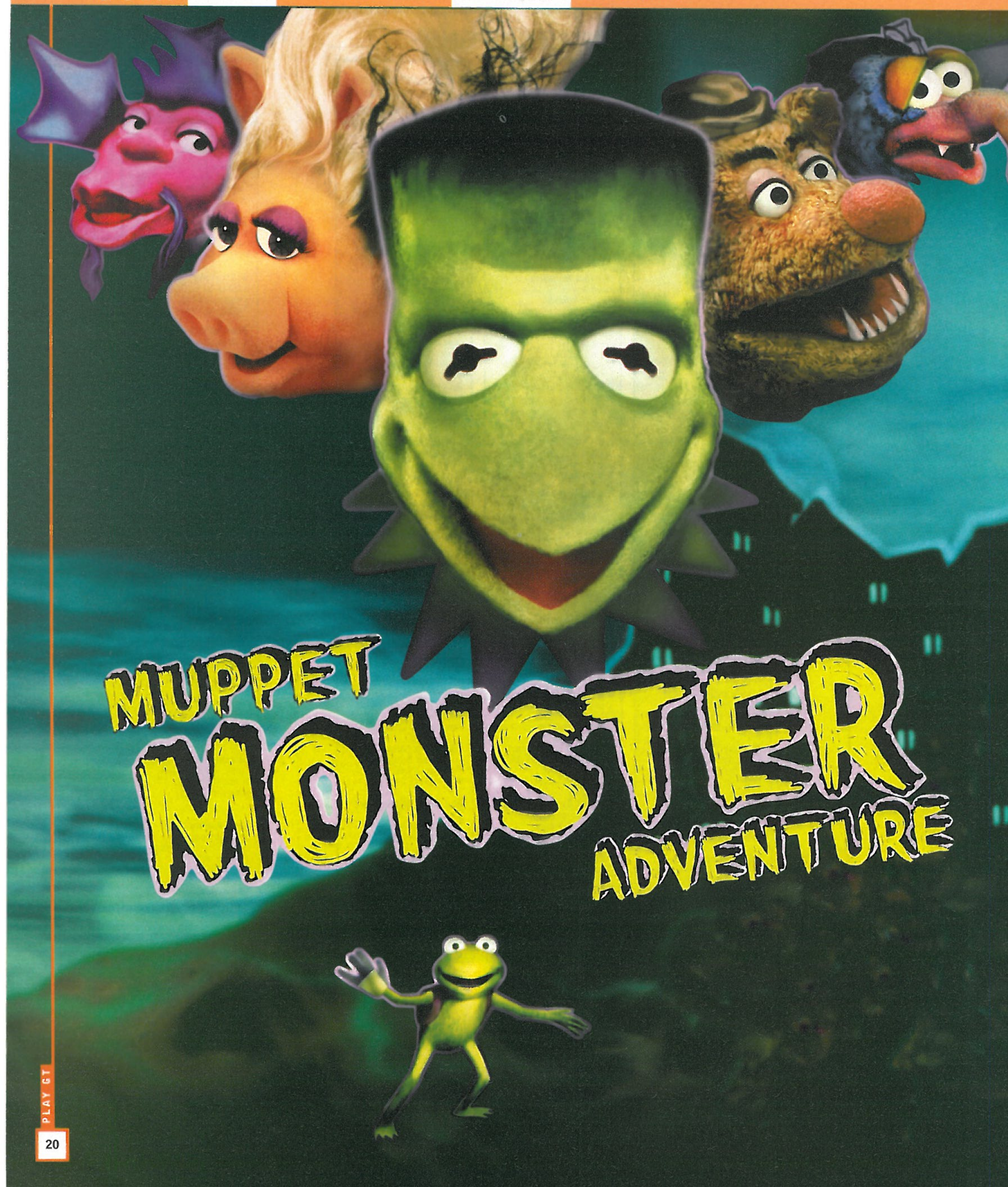
Shockwave Motorsport
Coche: Renault Laguna.
Tracción: delantera.
Potencia: 259 C.V.

Thor Racing International
Coche: Holden Commodore.
Tracción: trasera.
Potencia: 260 C.V.

Quick Racing Team
Coche: Chysler 3000m.
Tracción: delantera.
Potencia: 255 C.V.

Loeck Racing
Coche: BMW 328i.
Tracción: trasera.
Potencia: 252 C.V.

Alfa International
Coche: A. Romeo 156.
Tracción: delantera.
Potencia: 252 C.V.


MUPPET
MONSTER
ADVENTURE

INTRODUCCIÓN

Cómo podrás imaginar, el mundo por el que se moverá Robin resultará largo y complicado, con grandes pruebas que la pequeña ranita deberá superar para salvar a sus amigos. El fin de esta guía será ayudaros a conseguir todas las fichas teleñeco y aconsejaros en los momentos más difíciles.

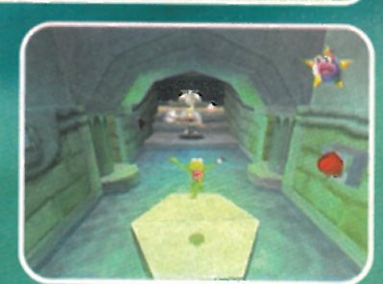
El juego se divide en 6 grandes mundos que, a su vez, se dividen en cuatro niveles; de modo que en total podrás disfrutar de 24 niveles en el maravilloso mundo de los teleñecos. Pero no pienses que todos estarán abiertos para ti; tendrás que ir superando reto tras reto y recogiendo fichas y estrellas para poder llegar hasta el final.



De cualquier forma te adelantaremos que el primer nivel, es un nivel introductorio, en el que te enseñarán algunas de las habilidades necesarias para superar el resto de los niveles. Nada en comparación con lo que te esperará más adelante.







1. El castillo Von Honeydew

Purgatorio del pavo real

Para abrir el nivel: Nada
Ficha Teleñeco: 5
Energía malígna: 300
Movimientos: Trepar, Volar y Bucear



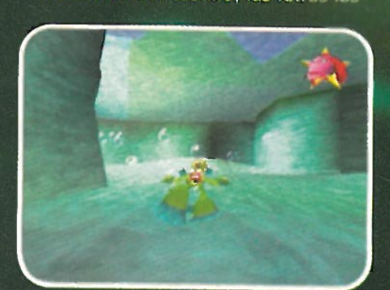
Fichas

1ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir una caja situada en los alrededores del castillo; las letras las podrás ver fácilmente a lo largo del camino.

2ª ficha teleñeco: Cuando consigas la habilidad del oso lobo Wocka Wocka, es decir, cuando puedas trepar, vuelve al principio del nivel y Pepe el Gamba te propondrá un juego. Coge las cinco margaritas de la zona y te recompensarán con la preciada ficha.

3ª ficha teleñeco: La encontrarás al lado de una de las puertas del castillo, cruzando el primer puente.

4ª ficha teleñeco: Al final del segundo puente te encontrarás en una cueva a Pepe con un pequeño pavo real. Para conseguir la ficha tendrás que aceptar la carrera contra »









» el pavo y ganarle (correrás más rápido apretando el botón R1).

5ª ficha teleñeco: Para encontrarla, bastará con que uses la colchoneta supersalto que hay al lado de una de las murallas del castillo.

Dificultades

1º Para conseguir llegar al interruptor que está situado en la cima de la montaña del principio del nivel, tienes que subir con la colchoneta al saliente y desde allí lo que tienes que hacer es volar atravesando los campos hasta llegar a la diana.

2º Encontrarás la letra S de BONUS accionando al interruptor que se encuentra al lado de Pepe. También encontrarás aquí la caja con la ficha teleñeco que te dará el bonus.

Consejos

• Recorre a conciencia los alrededores del castillo para poder conseguir todas las estrellas que tienen energía maligna.

• Es aconsejable probar distintas combinaciones de vuelo para llegar a sitios a los que de otra forma no se puede llegar saltando.









El corredor de la muerte



Para abrir el nivel: 200 energía maligna Ficha Teleñeco: 5
Energía maligna: 320 Movimientos: Supergolpe, Trepar y Volar

Fichas

1ª ficha teleñeco: Cuando llegues al jardín del castillo, te encontrarás con un niño que corre con la ficha a cuestas; dale alcance y golpéale para poder hacerte con ella.

2ª ficha teleñeco: La encontrarás trepando por la estantería de la biblioteca del castillo, en una pequeña pasarela.

3ª ficha teleñeco: Al abrir las puertas del principio del nivel, por la de la derecha llegarás hasta una sala donde está nuestro amigo Pepe. Te dará la ficha si consigues destruir todas las armaduras que hay en el castillo en un tiempo récord.

4ª ficha teleñeco: La encontrarás en la sala de la izquierda después de cruzar por las baldosas flotantes.

5ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS; después podrás recoger la ficha en la caja que se encuentra en la zona de las baldosas flotantes.

Dificultades

1º Este nivel es largo y laberíntico, así que lo mejor es que vayas paso a paso, es decir, seguir un orden para saber lo que llevas hecho y lo que no.

2º La letra N de BONUS la encontrarás al acceder al exterior del castillo y romper una puerta con el supergolpe de Peggy. Después, trepa por la pared y vuela hasta el saliente para dar con la letra.

3º En este mundo encontrarás muchos interruptores que abren distintas y lejanas puertas, así que asegúrate de investigar todas las nuevas zonas.

Consejos

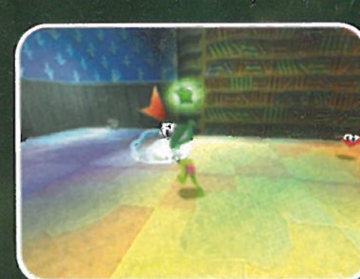
• Acércate a todas las puertas y prueba a derribarlas con la técnica de Peggy.

• Cuando encuentres el interruptor de la biblioteca se abrirán tres puertas. La que está en esta misma zona, te llevará al principio del nivel. Así no tendrás que recorrer el largo camino de vuelta para seguir avanzando por la siguiente puerta.

• Asegúrate de encontrar el corazón dorado; esto aumentará el número de vidas de Robin.













Caras de póker

Para abrir el nivel: 400 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 350 **Movimientos:** Trepar, Volar y Empujar

Fichas

1ª ficha teleñeco: La verás nada más comenzar el nivel, custodiada por un temible carcelero (recuerda que estás en las mazmorras del castillo). Pero no la podrás recoger hasta que Probeta no rompa la reja (sube por las escaleras y vuela desde el saliente hasta la ficha)

2ª ficha teleñeco: En una de las plataformas que encontrarás después de empujar las cajas del principio del nivel te encontrarás con Pepe. Este te propondrá un nuevo juego; dispara apretando el botón Cuadrado a las dianas. Cuando aciertes 20 veces en el tiempo permitido conseguirás la ficha.

3ª ficha teleñeco: Tras subir por los ascensores, llegarás a una pequeña estancia con una gran estatua al fondo. Habla con Pepe para que te proponga un nuevo juego y así conseguir la ficha. Mueve los bloques de piedra con la cara de los teleñecos de forma que encajen en los huecos de las paredes (bloque de Gustavo en el hueco con la cara de Gustavo y así con los otros dos). Para ponerlos de forma correcta, dispara y cambiarán de lado.

4ª ficha teleñeco: Recoge las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha. Esta se encuentra tras la gran reja del principio del nivel.

5ª ficha teleñeco: La última ficha la encontrarás en el tejado de la habitación desde la que arrastraste las dos cajas apiladas. Para conseguir llegar a ella tienes que usar la corriente de aire que hay en una de las plataformas de enfrente.

Dificultades

1º Para llegar al primer interruptor vuela desde la plataforma que señala la flecha de madera.

2º Cuando subas por las escaleras del principio del nivel llegarás a una zona en la que tendrás que volar hacia dos plataformas para poder seguir avanzando. Por ello deberás tener bien aprendida la forma de manejar a Robin cuando está volando o caerás al vacío.

3º Para abrir la reja del principio del nivel encuentra a Probeta en la plataforma cercana al lugar donde conseguiste la 2ª ficha teleñeco y dispárale para encender su cohete propulsor.

4º Para derribar a los enemigos que hay sobre las plataformas del lago de lava, dispara mientras saltas para que ellos no te alcancen primero.

5º Después de realzar lo expuesto en el punto 4º, llegarás a una sala en la que hay dos ascensores; úsalos para conseguir llegar a un saliente desde el que podrás volar para coger la estrella azul que se encuentra sobre la puerta.

Consejos

• Al principio del nivel encontrarás un corazón dorado al que podrás llegar cuando pulses el interruptor que activa las escaleras. ¡Qué no se te olvide recogerlo!

•Las monedas te las darán al azar durante el juego, así que no te preocupes si tu bolsa está vacía.

•Cuando acciones el interruptor que permite llegar a las escaleras del principio, retrocede hasta allí para seguir avanzando por ese camino, ya que éste acaba en la zona del primer interruptor.

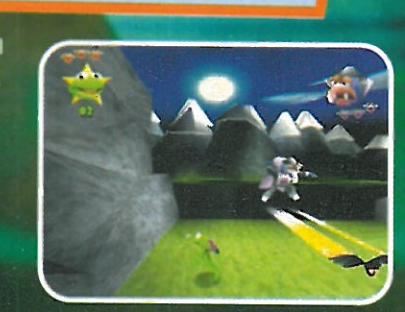


Nosferatu ataca de nuevo

Para abrir el nivel: 10 fichas teleñeco **Ficha Teleñeco:** -
Energía maligna: - **Movimientos:** -

Al igual que con Spyro, el último nivel de cada mundo contiene un jefe final. En esta ocasión se trata de nuestro amigo Narizferatu, al cual debemos despertar del sueño maligno.

El pobre murciélago tiene una forma de atacar muy simple. Primero te lanzará esqueletos a los que tan sólo tendrás que esquivar, lo cual es muy sencillo. Cuando se acabe su munición saldrá él mismo lanzando rayos, que también deberás esquivar. Tienes que atacarle en el momento





en el que aparezca tu munición en forma de pollito. Solo tienes que acertar en el blanco tres veces y salvarás al amigo del joven Robin.

Presta mucha atención a la munición porque por desgracia solamente es temporal y cuando se acabe volverán a salir esqueletos.

Una vez que hayas derrotado al malvado Narizferatu, conseguiras por fin el merecido acceso al siguiente nivel. ¡Bien hecho!

2. Páramos de muerte

Silencio sepulcral

Para abrir el nivel: Vencer a Narizferatu **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 350 **Movimientos:** Volar, Empujar y Bucear



Fichas

1ª ficha teleñeco: Al acceder a la segunda plaza del cementerio, verás a un niño corriendo alrededor de una fuente seca con la ficha a cuestas. Persíguele y dale un golpe para hacerte así con ella.
2ª ficha teleñeco: Tras activar los tres primeros interruptores te encontrarás con la ficha en una plataforma a la que sólo accederás arrastrando el bloque de piedra con la fuerza de Gustavo.
3ª ficha teleñeco: Cuando consigas cruzar los grandes lagos de agua electrificada, descubrirás un nuevo juego de Pepe el gamba. En esta ocasión deberás seguir la secuencia de colores que te marcan usando tu ataque giro cerca de las calaveras. Cuando lo realices tres veces con éxito te darán la ficha.
4ª ficha teleñeco: Tras abrir la compuerta que hay bajo el agua, tienes que nadar hasta el final del túnel y encontrarás la ficha teleñeco y la letra S de BONUS.
5ª ficha teleñeco: Recoge las letras que forman la palabra BONUS para conseguir la última ficha. La caja la encontrarás en la sala donde está el punto para cambiar de nivel.

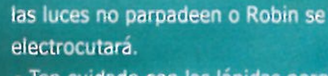
Dificultades

1º Cuando abras la primera puerta, te encontrarás con un pasillo elevado en el aire. Justo a la derecha encontrarás una plataforma con cosas interesantes que servirán de ayuda a Robin. Vuela desde el pasillo hasta allí y usa la corriente de aire para volver.
2º Cuando regreses al principio del nivel, podrás recoger todo lo que antes no has podido; asegúrate de usar el check point, porque si te caes tendrás que dar de nuevo toda la vuelta para empezar de nuevo (ya sabes que para ir de plataforma en plataforma lo mejor es ir volando).



Consejos

• Al principio del nivel te encontrarás con agua electrificada. Para saber cuando debes cruzar, fíjate en las luces rojas de la pared, avanza cuando las luces no parpadeen o Robin se electrocutará.



• Ten cuidado con las lápidas porque algunas tienen vida y pueden asustarte.
• Cuando cojas la segunda ficha teleñeco, aprovecha para arrastrar el bloque de piedra a la otra punta para coger el corazón de oro.
• Mira bien detrás de cada lápida para que no se escape ninguna caja con energía maligna.









Tumulto abrasador

Para abrir el nivel: 600 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 380 **Movimientos:** Volar, Trepar y Supergolpe



Fichas

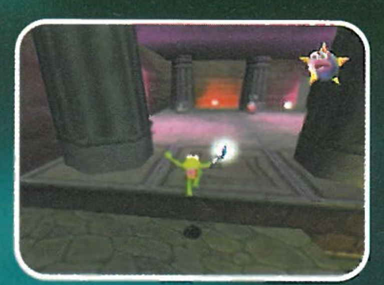
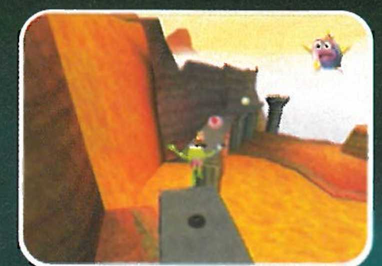
1ª ficha teleñeco: Nada más entrar en el nivel, encontrarás una plataforma en el centro del lago de lava. Cuando llegues a ella, Pepe te propondrá un nuevo juego. Derriba las dianas en el tiempo previsto y recibirás la ficha. ¡Ah!, para llegar a esta plataforma usa la plataforma flotante o vuela desde la plataforma más elevada.
2ª ficha teleñeco: Cuando localices la corriente de aire y trepes por la columna pegada a la pared, verás a Pepe acompañado de un fantasma.

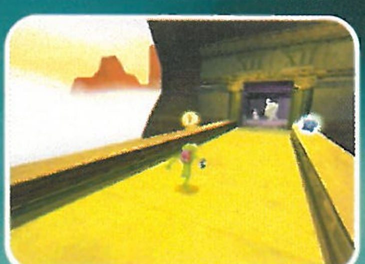
Tienes que encontrarlo 15 veces para conseguir la ficha. Se esconde en un baúl, y la verdad es que siempre lo tendrás a la vista. La única dificultad se encuentra en el tiempo del que dispones.

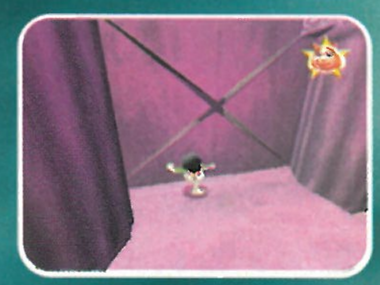
3ª ficha teleñeco: Puede que hasta ahora ésta sea la más difícil de coger ya que tendrás que pasar por la tapia de la que hablamos en el punto 4º y saltar al otro lado para conseguirla.

4ª ficha teleñeco: Consigue todas las letras que forman la palabra BONUS. La caja que contiene la ficha se encuentra al lado de la tapia sobre la que pasaste antes para conseguir la tercera ficha.

5ª ficha teleñeco: La verás al descubrir la última puerta oculta al principio del nivel.





Dificultades

1º Ten cuidado de no caerte a la lava cuando atravieses las pasarelas que están suspendidas en el aire, o Robin se quemará el trasero.

2º Para llegar a las plataformas custodiadas por monstruos deberás volar desde la pasarela ¡Calcula bien tu aterrizaje!

3º Después de atravesar la cueva de lava y encender el primer interruptor, sube por las escaleras para así poder llegar volando hasta las pequeñas plataformas que te conducirán a la siguiente diana.

4º Cuando consigas esto y la puerta se abra, sube a la estrecha muralla que rodea el jardín y esquiva los huesos que te lancen los esqueletos.

Consejos

• Tienes que practicar bien el salto para poder cruzar por los ríos de lava de este desierto.

• Cuando veas una puerta de hierro que está rota, acércate a ella y destrózala usando el golpe de Peggy para poder descubrir así las maravillas escondidas tras ellas.

• Antes de adentrarte en la cueva de lava, lo mejor es que subas por la columna para conseguir la segunda ficha teleñeco.

• Llegará un momento en el que uno de los interruptores que actives te llevará de nuevo al principio del nivel. Cuando hayas abierto la última puerta oculta y consigas la letra S de BONUS, sube de nuevo a la plataforma para usar la corriente de aire y no tener de este modo que dar toda la vuelta de nuevo para poder recoger la última ficha teleñeco.

Pilas de madera escalofriantes

Para abrir el nivel: 800 energía maligna
Ficha Teleñeco: 5
Energía maligna: 400
Movimientos: Volar, Supergolpe y Empujar

Fichas

1ª ficha teleñeco: Tras el faro del principio del nivel verás un interruptor que acciona las escaleras de la derecha. Sube por ellas para encontrar a Pepe con un nuevo reto que te puede interesar. En esta ocasión deberás encontrar 15 conchas en 60 segundos. Una flecha te irá indicando donde puedes encontrarlas así que... ¡corre Forest, corre!

2ª ficha teleñeco: Tras conseguir la primera ficha, rompe la pared verde al lado de Pepe para descubrir una habitación secreta. Mueve las cajas para poder subir a la plataforma y recoge tu premio.

3ª ficha teleñeco: Tras saltar por el barco hundido, verás una pequeña torre a la que se puede acceder gracias a la corriente de aire. En lo alto de esa torre verás la preciada ficha

4ª ficha teleñeco: Al final de la guarida de los piratas te encontrarás a Pepe acompañado de uno de los saltimbanquis. Para conseguir la ficha deberás ganarle en la carrera y además no salirte de la pista. Será un poco complicado pero no hay nada imposible ¡Ánimo muchacho!.

5ª ficha teleñeco: Deberás juntar las letras que forman la palabra BONUS. Encontrarás la caja con la ficha en el mismo lugar en el que conseguiste la cuarta ficha teleñeco.

Dificultades

1º En el lugar donde se encuentra Pepe, para conseguir la primera ficha verás una extraña pared verde. Acércate a ella para comprobar que la puedes abrir con la técnica de la cerdita Peggy.

2º No hagas mucho caso a las flechas que te indican el camino; investiga bien o te dejarás atrás cosas importantes como una de las letras necesarias para obtener la ficha. »







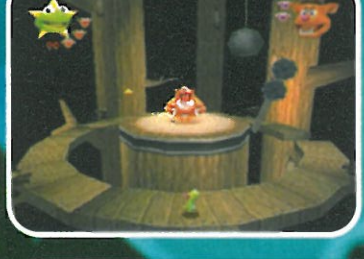
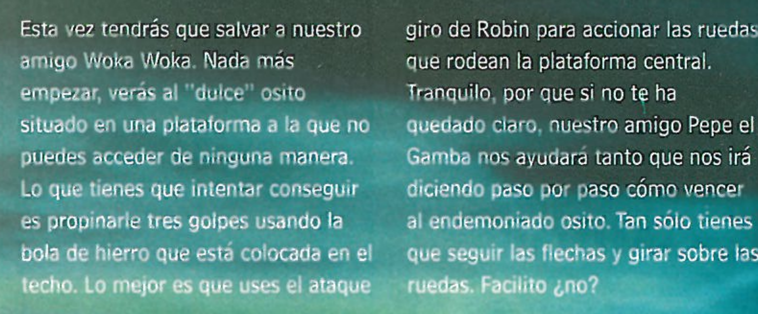

» 3° En algunas ocasiones te va a ser bastante difícil controlar el salto y el vuelo, ya que hay demasiado mar de por medio. Así que lo mejor es que no te fíes o de lo contrario el pobre Robin saldrá escaldado.

Consejos

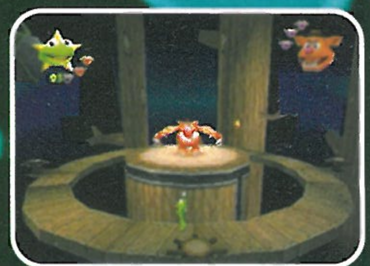
• Tras conseguir la primera ficha, recorre de nuevo el circuito para ir completando paso por paso el nivel.
• Al adentrarte en la casa pirata, mira bien todos los rincones para coger los tesoros y las vidas que estos seres endemoniados han robado.
• Cuando te adentres en la fortaleza pirata, lo mejor es que escojas primero el camino de la derecha ya que es el que no tiene salida.
• Antes de conseguir la cuarta ficha, sigue avanzando en busca de la última letra de BONUS. De este modo podrás tener las dos fichas a la vez y no repetir el camino una y otra vez.

¡Cuidado con el hombre-oso!

Para abrir el nivel: 20 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -

Esta vez tendrás que salvar a nuestro amigo Woka Woka. Nada más empezar, verás al "dulce" osito situado en una plataforma a la que no puedes acceder de ninguna manera. Lo que tienes que intentar conseguir es propinarle tres golpes usando la bola de hierro que está colocada en el techo. Lo mejor es que uses el ataque giro de Robin para accionar las ruedas que rodean la plataforma central. Tranquilo, por que si no te ha quedado claro, nuestro amigo Pepe el Gamba nos ayudará tanto que nos irá diciendo paso por paso cómo vencer al endemoniado osito. Tan sólo tienes que seguir las flechas y girar sobre las ruedas. Facilito ¿no?

3. Bosque de nunca jamás

Camino de embrujados

Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 6 Energía maligna: 400
Movimientos: Volar, Trepar y Bucear

Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás en un rincón al principio del nivel, después de volar sobre el río. Está cerca del segundo árbol con escalones, antes de llegar hasta Pepe.

2ª ficha teleñeco: La podrás conseguir después de hablar con Pepe y sólo si haces lo que él te pida. Deberás destruir las efigies con la munición en forma de pollo que te darán al comenzar el reto. Tan sólo sigue la flecha que te ayudará a localizar los tótem y afina tu puntería.

3ª ficha teleñeco: Al llegar a la segunda plataforma del precipicio, te encontrarás con una especie de caseta; bueno, pues rodéala para encontrar la ficha que está al lado de una de sus paredes.

4ª ficha teleñeco: En la tercera parte del bosque, te encontrarás de nuevo con Pepe. En esta ocasión deberás volar sobre el precipicio atravesando los aros. Aprovecha las corrientes de aire para poder llegar a todos los aros.

5ª ficha teleñeco: Después de encontrarte por segunda vez a Pepe, avanza atravesando el árbol y verás en



un rincón a la derecha la preciada ficha teleñeco.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para conseguir la última ficha. La caja la encontrarás al lado del precipicio.

Dificultades

1º Nada más empezar el nivel, verás un tronco por el que podrás escalar; antes de hacerlo asegúrate de que el pájaro que hay en el nido se ha escondido o Robin verá disminuido su número de vidas.

2º Para poder atravesar el precipicio sin problemas, tendrás que usar las corrientes de aire; así Robin volará más alto y no se estrellará.

3º Para llegar hasta el tercer interruptor atraviesa el precipicio y llegarás así por otro camino para activarlo y desbloquear las escaleras que hay en el tronco de enfrente.

Consejos

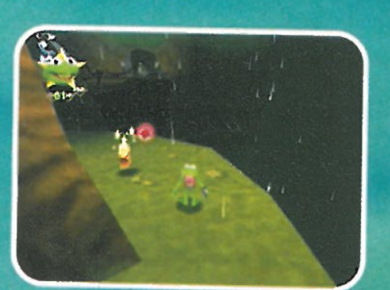
• Antes de avanzar por el camino del principio del nivel, sumérgete en el agua para recoger todas las estrellas de energía maligna.

• Tras accionar el primer interruptor, ve hacia la puerta que has abierto detrás de la catarata del principio. Darás con una sala llena de energía maligna; aprovecha para recoger las estrellas antes de seguir avanzando.

• Al llegar a la segunda parte del bosque, acciona el interruptor que hay cerca del gran árbol para poder acceder a las plataformas que están suspendidas sobre el precipicio. El interruptor te dará paso al interior del árbol, y así podrás volar hasta ellas.

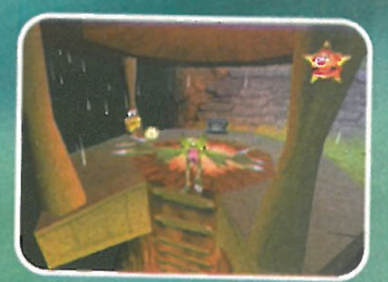


















Villano del río

Para abrir el nivel: 2000 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 6
Energía maligna: 420 **Movimientos:** Volar, Trepar y Supergolpe



Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás al saltar la catarata, subiendo por las plataformas con ayuda de la habilidad Woka Woka (la encontrarás al lado del primer interruptor).
2ª ficha teleñeco: En la misma zona donde se encuentra la primera ficha hay un túnel que lleva a otro lado de la mina. Al cruzar por él podrás ver a un niño con la ficha a cuestas; tan sólo tendrás que darle un golpecito para unir la ficha a tu colección.
3ª ficha teleñeco: Para encontrar esta ficha primero tendrás que hacer que Probeta rompa la puerta que hay al principio del nivel. Para ello trepa por la pared que hay al lado del check point, vuela sobre las plataformas que rodean el río y enciende el cohete que Probeta lleva a su espalda. Desde ahí podrás llegar a una pequeña sala con la ficha y unas cuantas estrellas de energía maligna.
4ª ficha teleñeco: Sigue el caminito ya marcado hasta encontrar a Pepe con un nuevo reto que proponerte; tendrás que seguir la secuencia de colores para repetirla girando al lado de las ruedas de cada color. Son tres secuencias, la primera es azul, rojo, verde y amarillo; la segunda azul, verde, amarillo, rojo y amarillo; y la tercera es rojo, verde, azul, rojo, amarillo y verde.
5ª ficha teleñeco: Cuando consigas encontrar el camino superior que lleva a la torre central (al lado del lugar donde corría el niño con la segunda ficha), trepa hacia lo más alto para recoger tu premio.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para lograr la última ficha de este nivel. Podrás encontrar la caja en una plataforma que hay cercana al primer check point.

Dificultades

1º Encontrarás dos estrellas al final del riachuelo del principio, así que nada esquivando a los peces globo para poder recogerlas. Ten cuidado, los ataques no funcionan mientras Robin está en el agua.
2º Cuando dejes atrás el principio del nivel y saltes hacia el río, déjate llevar por la corriente del agua; no intentes nadar contracorriente y anda con cuidado de no rozar a los pececillos que hay en el agua.
3º Para seguir el camino por la pasarela superior, deberás volar grandes distancias hacia lugares »









» donde te esperan tus enemigos. Antes de aterrizar en cualquier zona donde haya un enemigo, dale al ataque de giro: resulta muy efectivo.
4° Encontrarás la letra U de BONUS en la torre alrededor de la cual corría el niño con la ficha. Pero para poder cogerla tienes que esperar a llegar a esta zona por el camino superior, un poquito más adelante, ¡ten paciencia hombre!

Consejos

• Cuando consigas abrir la mina para recoger la tercera ficha teleñeco, ve directamente a por ella para no tener que retroceder demasiado camino más adelante.
• Si no quieres hacerte un lío de miedo, lo mejor es hacerlo todo por orden.No te preocupes demasiado si vas dejando atrás zonas a las que no puedes acceder, ya que más tarde tendrás oportunidad de regresar por otro camino y podrás recoger lo que hayas ido dejando atrás.



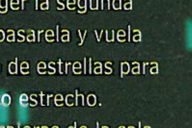




Garras de salvación

Para abrir el nivel: 2400 energía maligna Ficha Teleñeco: 6
Energía maligna: 450 Movimientos: Volar, Trepar y Empujar





Fichas

1ª ficha teleñeco: Al trepar por el tronco al principio del nivel encontrarás a Pepe con otro reto que plantearte. Empezarás el juego frente a un árbol por el que puedes trepar; recoge las ocho setas rojas esquivando a los pajarracos. La flecha te indicará el lugar donde recoger las setas. ¡Ánimo!
2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de cruzar por la primera baldosa flotante; sigue el camino hasta encontrar un pequeño tronco por el que trepar y entra en el hueco del árbol. Allí encontrarás la ficha al lado de un interruptor.
3ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para conseguir una nueva ficha. La caja la encontrarás después de cruzar por las troncos flotantes
4ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña plataforma que sobresale de un tronco con interruptor. A este tronco llegarás cuando encuentres la caja de BONUS. Reconocerás el sitio por el que debes caer gracias a un pequeño saliente que hay en el tronco. Calcula bien el salto o tendrás una ranita.... espachurrada.
5ª ficha teleñeco: Después de atravesar tanto tronco y volar tantas veces, te encontrarás de nuevo con Pepe poco antes de acabar el nivel. Parece ser que tienes que echar una carrerita con el lobo embrujado. Pasa por todas las señales y mantén pulsado R1 para correr más rápido
6ª ficha teleñeco: Tras conseguir la quinta ficha, avanza por el camino marcado hacia el puente. Al final de este y cerca del final del nivel te encontrarás con la ficha (no está escondida así que la verás fácilmente)

Dificultades

1° Nada más empezar el nivel encontrarás, bajo el tronco en el que se encuentra Robin, una plataforma llena de estrellas con energía maligna; que no se te pase por alto recogerlas antes de empezar a recorrer el bosque.
2° Todo el nivel es bastante difícil ya que las zonas a las que debes acceder están suspendidas en el aire y Robin puede caer al vacío.
3° Después de recoger la segunda ficha, acércate a la pasarela y vuela siguiendo el camino de estrellas para llegar hasta el tronco estrecho.
4° Para subir las escaleras de la sala de los cubos, cambialos todos de lugar, es decir, que tienes que poner los cubos verdes a la izquierda y los cubos morados a la derecha. Sólo de este modo podrás seguir avanzando en este nivel.

Consejos

• El mayor problema en este nivel es el gran número de plataformas a las que hay que acceder, así que perfecciona el salto y la técnica de vuelo de Robin para calcular bien los aterrizajes.
• Al saltar de un árbol a otro, mira bien el que dejas atrás ya que puedes dejarte atrás zonas ocultas con unidades de energía maligna.

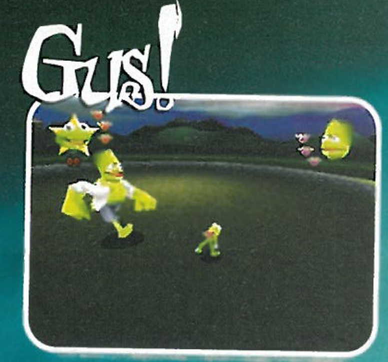








¡Estremécete ante...el monstruo Gus!

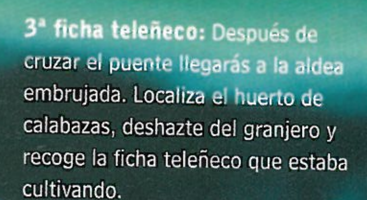


Para abrir el nivel: 36 fichas teleñeco **Ficha Teleñeco:** -
Energía maligna: - **Movimientos:** -

Esta vez te toca desembrujar al tío Gus. Para empezar, al verte el bichito empezará a correr detrás de ti. Esquívale corriendo en círculos sobre el ruedo. Después lanzará ondas que también deberás esquivar, esta vez saltando. Tras esto espera a que el tío Gus empiece a lanzar cajas de madera. Las cajas en ocasiones tienen vida, otras tienen bombas y las más importantes tienen munición en forma de pollo. Espera pacientemente a que lleguen estas últimas y, con ellas en tu poder, corre detrás de Gustavo para poder alcanzarle fácilmente. Tiene tres vidas y, cada vez que le endiñes, su ataque será más complicado. Te lanzará las cajas más rápido y dentro de ellas encontrarás más minas ratón; además las ondas también las lanzará más seguidas y durante más tiempo. Tranquilo, porque con un poco de paciencia y habilidad conseguirás salvar al reportero más dicharachero de Barrio Sésamo sin problemas.



4. El pueblo de los malditos



Croak - Lahoma



Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 6 **Energía maligna:** 450
Movimientos: Volar, Empujar y Supergolpe

Fichas

1ª ficha teleñeco: La verás al principio del nivel encima de la tapia. Para cogerla, avanza por el camino hasta llegar a la corriente de aire que está al lado de la primera casa. Accederás a una pequeña plataforma desde la cual podrás llegar fácilmente a la ficha teleñeco.

2ª ficha teleñeco: Cuando logres atravesar la verja del principio del nivel podrás encontrar a Pepe en una pequeña isla acompañado de un fantasmita. El reto que tienes que superar consiste en encontrar el escondite del fantasma ocho veces en el tiempo marcado. Los escondites no son muy complicados y el único truco para superar este desafío es la velocidad así que... ¡Ánimo colega!

3ª ficha teleñeco: Después de cruzar el puente llegarás a la aldea embrujada. Localiza el huerto de calabazas, deshazte del granjero y recoge la ficha teleñeco que estaba cultivando.

4ª ficha teleñeco: Al lado del primer huerto de calabazas verás una reja cerrada. Cuando la abras, podrás acceder a más casas de la aldea y más huertos de calabazas. Encontrarás la ficha detrás de la primera casa que observarás tras cruzar la ya mencionada reja.

5ª ficha teleñeco: Tienes que recoger todas las letras que forman la palabra BONUS para poder conseguir esta ficha. La caja la puedes encontrar situada al lado del molino (después de haber cruzado por las baldosas flotantes).

6ª ficha teleñeco: Al lado del molino, además de la caja con la quinta ficha, también encontrarás a Pepe con otro desafío que proponerte. Con la técnica de la cerdita Peggy debes romper seis barriles de madera que se encuentran repartidos por la aldea. La única complicación de este reto es el tiempo, debes salvar distancias grandes entre barril y barril, así que... ¡date mucha prisa que no llegas!

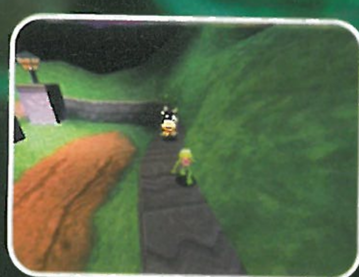
Dificultades

1º Después de coger la primera ficha teleñeco vuelve a la corriente de aire; úsala para conseguir llegar a las plataformas de la casa y al resto de la tapia que rodea el jardín.

2º Para poder llegar al interior de la casa del principio del nivel tienes que mover las cajas de madera de forma que logren formar una pequeña escalera.

»











» 3º Para abrir el puente del jardín empuja la caja de madera que hay tras la segunda reja del jardín. Esta reja se abrirá si accionas el interruptor cercano al puente.
4º Dentro de la casa que está al lado del huerto de calabazas, encontrarás un interruptor, abre otro puente al lado del primero (lo verás nada más salir de la zona siguiendo la flechita de madera).
5º Cuando entres en la casa de las escaleras verdes y bajes a otra zona de la aldea verás que hay un enorme precipicio que cruzar. Usa las plataformas flotantes, pero ¡ojito!; calcula bien el salto o perderás a tu ranita en el vacío.







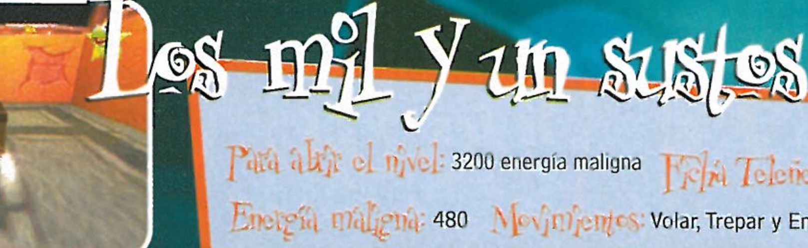
Consejos

• Antes de que te dispongas a conseguir la segunda ficha teleñeco, mueve la caja de madera que hay al lado del lago hasta donde se pueda para poder subir al saliente fácilmente.
• Al dejar atrás el lago y subir hacia el interior del jardín, asegúrate de investigar todos los rincones para no dejar ni una sola estrella en tu camino.
•Cuando consigas bajar el puente, cruza al otro lado y déjate caer en el agua para recoger más energía maligna. Podrás volver al camino de nuevo gracias a la corriente de aire.
•Llegará un momento en el juego, cuando ya estés en el interior de la aldea (y tras cruzar las plataformas flotantes) en el que se acumularán un buen montón de granjeros embrujados, a los cuales tendrás que eliminar. Para hacerlo en condiciones, tienes que deshacerte primero de los que llevan una escopeta, ya que los que tienen el tridente no se moverán a menos que te acerques demasiado a ellos. Entonces irán a por ti.





Dos mil y un sustos



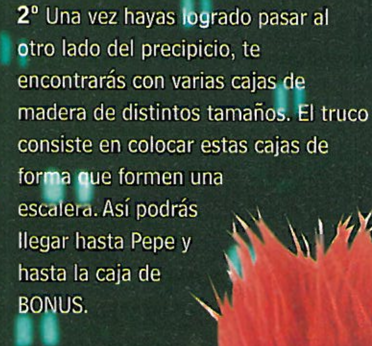
Para abrir el nivel: 3200 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 6
Energía maligna: 480 **Movimientos:** Volar, Trepar y Empujar

Fichas

1ª ficha teleñeco: Cuando muevas la primera caja del principio del nivel y consigas cruzar el primer tejado del barrio árabe, déjate caer a la plataforma más baja para encontrar a el gamba Pepe y poder conseguir otra ficha. Tendrás que recoger las cinco serpientes de las columnas que hay detrás de Pepe. Para ello salta por las plataformas y sigue la flecha. Cuidadín con el tiempo y con los saltos (prueba a volar desde lo alto de las columnas para ir más rápido).
2ª ficha teleñeco: Antes de llegar al primer check point, gira a la izquierda para descubrir en un piso inferior una pequeña plataforma con la ficha teleñeco; para volver a subir puedes usar la técnica Woka Woka.
3ª ficha teleñeco: Con las plataformas flotantes llegarás a otra parte del barrio árabe. Allí encontrarás una pequeña caja con la que podrás accionar un interruptor. Entra en la casa que acabas de abrir y vuela desde el alféizar de la ventana hasta la plataforma donde está la ficha para poder cogerla. Está "chupao".
4ª ficha teleñeco: Al lado de las cajas de madera con las que formarás la escalera, podrás ver las luces que indican que hay una corriente de aire. Déjate caer en la zona donde están y verás la ficha deseada.
5ª ficha teleñeco: Después de formar la escalera con las cajas encontrarás a Pepe acompañado de uno de los enemigos de Robin. Para conseguir la ficha deberás competir en una carrera contra él. Acuérdate de pasar entre los postes para que te permitan seguir con el recorrido. Esta carrera será un poco complicadilla pero en fin, paciencia.
6ª ficha teleñeco: Reúne todas las letras que forman la palabra BONUS para obtener esta ficha. La caja secreta se encuentra al lado de Pepe, casi al final del nivel.

Dificultades

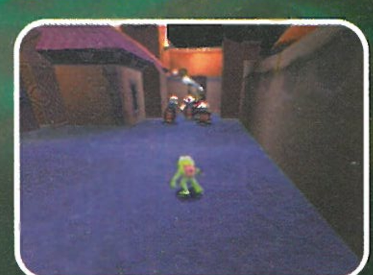
1º Para poder cruzar otro extremo del precipicio deberás arrastrar una caja de madera. Esta caja la podrás ver en la pared de una casa cercana al segundo check point (después de cruzar el puente).
2º Una vez hayas logrado pasar al otro lado del precipicio, te encontrarás con varias cajas de madera de distintos tamaños. El truco consiste en colocar estas cajas de forma que formen una escalera. Así podrás llegar hasta Pepe y hasta la caja de BONUS.

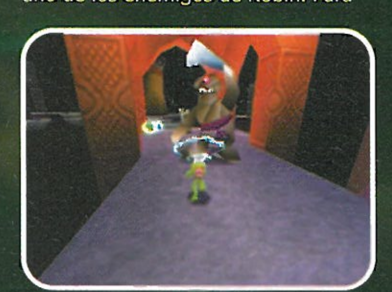


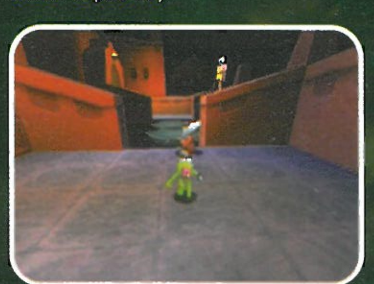
Consejos



• Para poder conseguir las dos estrellas que hay encima de la tapia al principio del nivel, lo que tienes que hacer es usar la caja gracias a la fuerza Gus y retrocede hasta ellas.

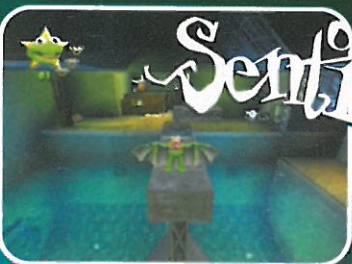












Sentimientos de exaltación

Para abrir el nivel: 3800 energía maligna Ficha Teleñeco: 6
Energía maligna: 500 Movimientos: Volar, Empujar y Bucear

Fichas

1ª ficha teleñeco: Al llegar a la plataforma con el pollo, acciona el interruptor para abrir la reja y avanza por la tubería hasta llegar a la pared. Desde allí vuela hacia el túnel que acabas de abrir para poder entrar por un pequeño agujero situado en la pared de la izquierda de dicho túnel. Dentro encontrarás la ficha y otras cositas que te servirán de ayuda en este nivel.

2ª ficha teleñeco: Al abrir la reja del conducto de agua, verás una caja de hierro. Empújala hasta la corriente de aire para poder llegar a la plataforma superior que hay a la derecha y recoger la ficha.

3ª ficha teleñeco: Encuentra la sala de los generadores para que Pepe te propongan un nuevo puzzle. Esta vez deberás mover los generadores en el siguiente orden: el primero arrástralo hasta el primer interruptor a la izquierda, el que ahora queda libre, llévalo hasta el segundo interruptor que hay a la derecha. Lleva el siguiente hacia el segundo de la izquierda (enfrente del que acababas de pisar); después debes pisar el primer interruptor de la derecha y llevar el último hasta el final de la habitación donde se encuentra el último interruptor. De cualquier forma, si te fijas podrás ver unos pequeños números al lado de cada toma de corriente, lo único que tienes que hacer es seguir el orden.

4ª ficha teleñeco: Después de que hayas conseguido bajar todas las plataformas para abrir las compuertas de la fábrica, llegarás a una gran sala con una parte del suelo electrificado. En el centro de esta estancia podrás ver a un niño con la ficha teleñeco a cuestas; tienes que darle un golpecito para quitarle la ficha y sumarla a tu colección.

5ª ficha teleñeco: Además del niño con la ficha, en la sala con los paneles electrificados también podrás encontrar otra ficha en una plataforma a la que no puedes llegar saltando. Para poder cogerla, entra en la sala de la izquierda y utiliza la baldosa flotante.

6ª ficha teleñeco: Lo que tienes que hacer es recoger todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir de esta forma la caja sellada que contiene la ficha. La puedes encontrar detrás de los pilares que rodean la gran piscina.

Dificultades

1º Para seguir avanzando por el nivel, después de eliminar al robot usa al pollo para abrir la reja del desagüe para continuar tu camino.

2º Después de conseguir la segunda ficha teleñeco, vuelve a usar la caja, junto con la otra más grande (la verás apoyada en el pasillo enfrente de la sala de generadores) para saltar la barandilla y seguir avanzando.

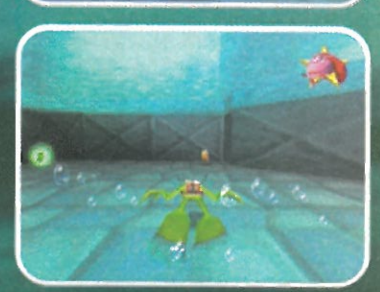
3º Para cruzar la piscina, sumergete en el bidón de agua y llega hasta otro más elevado; así alcanzarás la plataforma que accionaste empujando las cajas (gracias a la técnica de vuelo, claro). Para llegar a las plataformas del interruptor, acciona la otra parte del puente y deshaz el camino para poder saltar desde lo alto del puente.

Consejos

- Al aterrizar en el nuevo nivel, investiga a tu alrededor para coger el primer cofre con las estrellas de energía maligna en la misma plataforma.
- Antes de perseguir al niño para quitarle la ficha, deshazte de todos los enemigos y recoge todas las estrellas; después corre tras él teniendo mucho cuidado con los paneles electrificados.
- Salva la partida después de cada check point o el camino de regreso se te hará laaargo.







Ciénaga del monstruo del estiércol

Para abrir el nivel: 56 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -



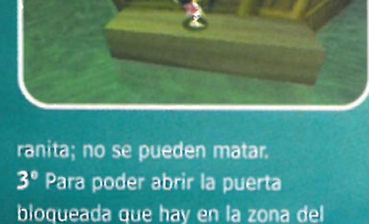
En esta ocasión toca liberar a Slimeth, nuestro amigo acuático. Para ello lo único que deberás llevar bien aprendido, es la técnica de salto.
En primer lugar, esquiva los gases venenosos para que nuestra ranita no caiga en el ácido. Después salta de plataforma en plataforma para no estar en el mismo lugar en el que caen los explosivos. Cuando queden pocas plataformas, no te preocupes, en su sitio saldrán otras nuevas, y entre ellas una que parece un interruptor (con una luz blanca). Corre hacia esta plataforma para darle una descarga a Slimeth. Tienes que repetir el proceso otras dos veces más y habrás liberado a nuestro amigo de las fuerzas del mal que le dominan.

5. Pantano de la demencia

Hut, hut, hike!

Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 7 Energía maligna: 500
Movimientos: Volar, Nadar y Supergolpe







Fichas

1ª ficha teleñeco: Al salir de la cabaña, nada más comenzar el nivel, rodéala para encontrar tras ella la primera ficha teleñeco.
2ª ficha teleñeco: En el tercer lago encontrarás un pasaje bajo el agua. Llegarás a otro lago con dos cabañas cuyas puertas puedes romper. Dentro de una de estas cabañas encontrarás la segunda ficha teleñeco.
3ª ficha teleñeco: Está en el túnel bajo el agua, detrás de un pequeño montículo en la pared de la derecha. Para localizarla sin que te piquen los peces, nada rápido y sin pararte.
4ª ficha teleñeco: Al dejar la zona de los lagos y sumergirte en la cueva bajo el agua, nada hasta el final del túnel para encontrarte con Pepe el gamba; te propondrá una carrera contra el tiburón que has dejado atrás. Nada cruzando los aros y gana la carrera para conseguir la ficha deseada.
5ª ficha teleñeco: Después de abrir la reja que hay bajo el agua llegarás a una nueva zona en la que hay cabañas. Usa la técnica supergolpe para abrir la primera y dentro encontrarás la ficha.
6ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir la caja con la ficha teleñeco. La caja la encontrarás cerca del primer check point.
7ª ficha teleñeco: Enciende los dos interruptores cerca del gran lago de lava para poder llegar hasta Pepe el gamba. En esta ocasión deberás encontrar los ingredientes necesarios para hacer una sopa. Tan sólo sigue la flecha y sé rápido en recogerlos antes de que se agote el tiempo.







Dificultades

1º Al salir de la cabaña, sigue las plataformas que hay sobre el agua y usa la técnica supergolpe en la puerta con una pequeña grieta. Dentro sólo encontrarás un cofre con estrellas.
2º En las zonas de los lagos, encontrarás varias pirañas que te harán la vida imposible. Esquívalas o no dejarán ni los huesos de nuestra ranita; no se pueden matar.
3º Para poder abrir la puerta bloqueada que hay en la zona del segundo check point, tendrás que volar hasta probeta y encender su cohete.

Consejos

• Al salir de la zona de los lagos, llegarás a una nueva zona por la que nadar. En ella encontraras un montón de peces globo que se hincharán al verte, no los puedes matar, así que será mejor que los esquives uno a uno para poder investigar bien esta zona.
• Este nivel es un poco lioso por que las zonas con agua son bastante grandes y con varias salidas; debes recordar muy bien los sitios en los que ya has estado ya que tendrás que volver a sumergirte en alguna ocasión. ¡Ah! Y no dejes ningún rincón por investigar, ¿vale?



Templo del cerdo

Para abrir el nivel: 4800 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 520 Movimientos: Volar, Empujar y Nadar





Fichas

1ª ficha teleñeco: Encontrarás la primera ficha al abrir la segunda compuerta. Cruza el túnel acuático y al salir a la superficie verás en una plataforma la cara de Gustavo en forma de ficha.
2ª ficha teleñeco: Antes de atravesar del todo el túnel tras la segunda compuerta, sal a la superficie para llegar a una nueva sala con la ficha teleñeco (y otras cositas).
3ª ficha teleñeco: Al cruzar el túnel acuático y salir a la plaza con la gran estatua de piedra, podrás ver que hay dos puertas; entra por la de la derecha para encontrar a Pepe con un nuevo reto que proponerte. Coloca las cajas de piedra en su lugar haciendo

que coincida el dibujo de la caja con el de la pared correspondiente. Para colocar bien el dibujo, tan sólo tienes que usar tus dos ataques, para voltear y para girar.
4ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña estancia, tras cruzar el pasillo con las baldosas rompibles.
5ª ficha teleñeco: Al lado del lugar donde se encuentra la tercera ficha verás a Pepe el gamba; habla con él para que te proponga un nuevo juego. Sigue la flecha para recoger las estatuillas de oro antes de que se agote todo el tiempo y la cuarta ficha será tuya.
6ª ficha teleñeco: Cuando consigas abrir la gran puerta marrón del principio del nivel, sumérgete en la piscina para coger del fondo la ficha.
7ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir la caja secreta; esta caja la encontrarás en la misma sala en la que encontraste la segunda ficha.

Dificultades

1º Para poder entrar en el edificio del principio, arrastra las dos estatuas hasta los interruptores.
2º Una vez logres llegar a la plaza con la gran estatua, entra por la puerta de la izquierda. Te encontrarás con dos obstáculos, fuego y pinchos; antes de entrar, lo mejor será que observes el tiempo que tardan en activarse las trampas. Calcula bien y... ¡a la carga!
3º Cuando consigas abrir la tercera compuerta, podrás observar una hilera de plataformas a lo largo de un pasillo; al llegar al otro lado podrás acceder a una sala con seis plataformas, pero cuidado; si estas demasiado tiempo encima de ellas, estas se romperán y nuestro pequeño amigo caerá al vacío

Consejos

• Al llegar al segundo check point, podrás ver una plataforma flotante que te permite cruzar el riachuelo. Si te dejas caer al agua, (o te caes por error, que todo puede ocurrir), llegarás a la zona por la que viniste; así que con dar la vuelta estará todo arreglado.
• Cada vez que abras una nueva compuerta bajo el agua, investiga con atención los posibles caminos que puedes seguir, ya que en más de una ocasión habrá varias las posibilidades, y algunas serán mejores.

El más azul de los pantanos

Para abrir el nivel: 5400 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 550 Movimientos: Volar, Nadar y Trepar





Fichas

1ª ficha teleñeco: Al empezar el nivel sumérgete en el agua para encontrar una gruta bajo el agua. Sigue el túnel para salir a una pequeña cueva con un tronco en el centro. Trepa por él para llegar a la ficha teleñeco.
2ª ficha teleñeco: Está en la misma parte del bosque que la segunda ficha, detrás de un árbol.
3ª ficha teleñeco: Abre la compuerta que hay bajo el agua, y avanza hasta llegar a una sala con una olla en el centro. Para coger la ficha que hay encima, trepa al árbol de la derecha y vuela encima del caldero.
4ª ficha teleñeco: En la misma zona que la ficha 3ª encontrarás a otro niño con la ficha a cuestas. Dale un pequeño golpecito para quitarle el tesoro y añadirlo a tu colección.
5ª ficha teleñeco: Después avanza por toda la cueva y llegarás por un túnel bajo el agua a otra parte del bosque; allí encontrarás a Pepe el gamba con un nuevo reto. Esta vez deberás recoger todas las conchas que hay bajo el agua; nada complicado. después de lo que te ha tocado hacer otras veces.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja. Ésta se encuentra al lado del punto para salir del nivel.
7ª ficha teleñeco: Desde el mismo lugar donde se encuentra Pepe el gamba, avanza por las plataformas hasta llegar a una con medio tronco de árbol. Trepa a él y, desde allí, vuela hasta la plataforma en la que se encuentra la última ficha teleñeco.

Dificultades

1º Para abrir la reja que hay bajo el agua, lo primero que tienes que hacer es accionar el interruptor que hay en la plataforma superior. Después de eliminar a los dos cazadores, claro.
2º Después de coger la ficha que hay sobre el caldero, tendrás que saltar de plataforma en plataforma para conseguir llegar al otro lado de la sala; ¡Ten cuidado de no caerte al agua!.

Consejos

• Los peces globo sólo morirán cuando logren alcanzarte y las pirañas no morirán de ninguna manera así que... ¡corre chaval!
• En todas las zonas con agua, verás a un individuo encima de una lancha lanzando explosivos. Como no puedes derrotarlo (no, a este tampoco) vigila bien dónde lanza la dinamita para que no alcance al bueno de Robin.







Paseillo de la novia

Para abrir el nivel: 80 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -

Para salvar a Peggy repite tres veces una carrera de patinaje artístico. Empieza esquivando los agujeros que va haciendo la cerdita en el suelo y cuando llegues al final, dispara. La segunda, tienes que esquivar además bloques de hielo con pingüinos incluidos; al llegar al final, dispara de nuevo. Por último, a parte de los agujeros; los bloques de hielo servirán de pelota para los "pingüis" y no pararán de moverse. Esquívalos para no congelar a Robin y poder acceder a otro nivel.

6. El QuéCuernosPasa

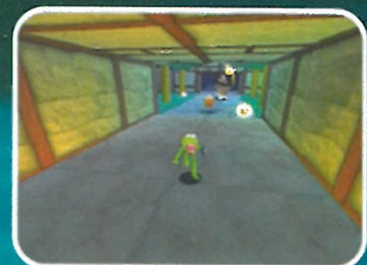
El Monasterio monstruoso

Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 7 **Energía maligna:** 550
Movimientos: Volar, Nadar y Supergolpe

Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña cueva, en la charca del principio del nivel.
2ª ficha teleñeco: Antes de entrar en el templo, rodea el edificio por la derecha para encontrar a un niño con la ficha a cuestas. Dale un golpecito y la ficha será tuya.
3ª ficha teleñeco: Al entrar al monasterio, rompe con la técnica supergolpe la puerta de la derecha (cruzado el puente) para encontrar a Pepe con un nuevo reto. Una vez más tendrás que jugar al escondite con nuestro amigo el fantasma.
4ª ficha teleñeco: Dentro del monasterio, cruza la puerta de la izquierda para encontrarte a Probeta; enciende su cohete para que nuestro amigo destruya el gong del hall del monasterio y descubrir la ficha que buscabas.
5ª ficha teleñeco: Encuentra las letras que forman la palabra BONUS para conseguir esta ficha. La caja se encuentra al final del río, tras la compuerta. Usa la corriente de aire para llegar al tejado de la derecha y mira detrás de la escalera.
6ª ficha teleñeco: La podrás ver tras usar la plataforma con la corriente de aire, al lado de un interruptor (después de bucear por el río).
7ª ficha teleñeco: Al llegar el punto para salir del nivel, fíjate en las lucecitas que indican una corriente de aire en un piso inferior. Déjate caer y acciona el interruptor para descubrir la ficha teleñeco.







Dificultades

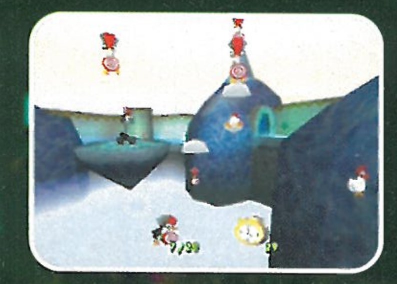
1º Podrás recoger las fichas de la tapia que rodea la charca (al principio del nivel) si te dejas caer desde la plataforma superior, una vez hayas cruzado el puente.
2º Al cruzar la compuerta del río, llegarás a una zona con plataformas. En ellas se encuentra la corriente de aire y un enemigo. Te será complicado caer en la plataforma sin que den un pequeño golpe, así que por si las moscas, ve cargadito de vida. Además deberás llegar a ella volando y no sólo con ayuda de la corriente de aire.

Consejos

• Cuando persigas al niño con la ficha, lo puedes hacer desde los tejados; deja la ficha para más tarde y limpia la zona.
• Antes de entrar en el monasterio, usa la técnica supergolpe en las dos puertas que hay a izquierda y derecha del edificio; conseguirás todas las estrellas.

¡Mucho hielo!

Para abrir el nivel: 6600 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 7
Energía maligna: 580 **Movimientos:** Volar, Empujar y Supergolpe

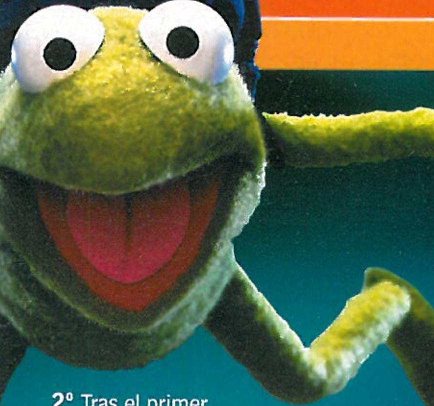


Fichas

1ª ficha teleñeco: La primera ficha la encontrarás al principio del nivel. Para cogerla, avanza por el pasillo y vuela hasta ella desde una plataforma más elevada.
2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de cruzar por las baldosas flotantes y usar la corriente de aire. La verás a simple vista.
3ª ficha teleñeco: Detrás de la segunda ficha encontrarás un interruptor; acciónalo para activar el puente que te llevará a Pepe el gamba. Para conseguir la ficha tendrás que lanzar los pollos contra los objetivos antes de que se agote el tiempo. El único truco es la puntería.
4ª ficha teleñeco: Para llegar hasta ella, primero tendrás que cruzar la sala de los bloques de piedra (los que moviste para activar los interruptores), después avanza por las plataformas congeladas. La encontrarás pegada a una pared, bien a la vista.
5ª ficha teleñeco: La encontrarás después de abrir la reja de hielo. Accederás a una habitación un tanto congelada; sube por las escaleras que dan al interruptor y la verás sobre un peldaño.
6ª ficha teleñeco: En la misma sala te encontrarás de nuevo con Pepe. Para conseguir la ficha que tiene en su poder deberás recoger todas las estatuas de hielo que hay desperdigadas por el nivel; siempre dentro del tiempo, claro.
7ª ficha teleñeco: Encuentra las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha. La caja está al final del nivel, junto a la estatua de Peggy.

Dificultades

1º El agua que aparece en el nivel no es demasiado saludable para nuestro amigo Robin, así que no te fíes o la ranita terminará congelada en el intento.



2º Tras el primer puzzle con cajas, llegarás a una sala con cuatro bloques de hielo que puedes mover y dos plataformas de piedra.

Arrincona los cubos de hielo y mueve los bloques de piedra hasta colocarlos sobre los interruptores. Haz esto antes de seguir avanzando o más tarde tendrás que dar toda la vuelta.

3º Otra de las trampas del nivel son las plataformas rompibles con forma de estalactita: cuando las veas, no permanezcas demasiado tiempo sobre ellas o Robin lo pagará.

Consejos

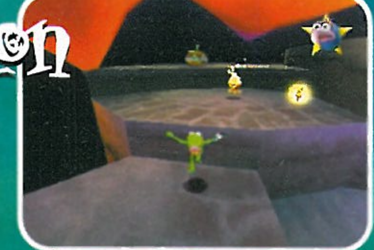
• Cuando llegues a la sala de las tres puertas (que podrás abrir accionando los interruptores con la caja), entra primero en las dos puertas que hay a los laterales, ya que estas salas no tienen salida y además contienen objetos muy útiles para acabar con éxito el nivel.

• Calcula bien el salto que debes hacer desde la plataforma en la que está Pepe hasta la siguiente sala, ya que si no lo haces correctamente caerás al vacío, lo que obviamente, no es nada bueno.

• Cuidado con el suelo que pisas ya que puede resultar resbaladizo y te complicará mucho las cosas. Para distinguir las zonas escurridizas te diremos que tienen el color del agua de otros niveles. ¡Anda despacito y con mucho tiento! Más vale tardar un poquito en llegar que no llegar.

En el nombre de Peton

Para abrir el nivel: 7250 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 600 Movimientos: volar, trepar y supergolpe



Fichas

1ª ficha teleñeco: Nada más empezar, entra por la cueva de la derecha, esquiva los cohetes y prepárate para patinar un poco. En medio de la pista encontrarás la ficha teleñeco.

2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de bajar por la segunda pista de hielo. Sube por las escaleras y la verás en un peldaño.

3ª ficha teleñeco: Termina de subir las escaleras de las que hablábamos en el punto anterior y habla con Pepe. Esta vez tendrás que volar a través de los aros. Ten cuidado de no dejar ninguno atrás y la ficha será tuya.

4ª ficha teleñeco: Desde el mismo lugar que las dos fichas anteriores, vuela hasta la plataforma que hay sobre la pista de hielo para activar un interruptor. Entra por la puerta que acabas de abrir y sube las escaleras para encontrar a Pepe con un nuevo juego en mente... ¡otra carrerita!

5ª ficha teleñeco: Al llegar al aire libre y trepar por la torre, verás que puedes volar hasta otra torre cercana; rodéala para encontrar tu ficha.

6ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha secreta. Esta caja la encontrarás al lado de la gran puerta del principio del nivel (tranquilo que no tendrás que dar toda la vuelta)

7ª ficha teleñeco: La encontrarás en la última puerta del nivel, justo detrás del punto teletransporte.

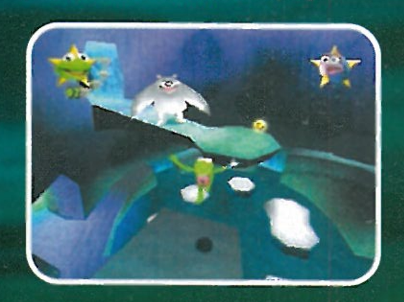
Dificultades

1º Cuando bajes por la pista de hielo ve hacia la derecha para poder accionar un interruptor. De este modo romperás la torre que oculta otro interruptor. Vuela hasta ella y acciónalo para romper el hielo que tapa la entrada a la cueva. No varíes el rumbo o Robin se juntará con los dioses.

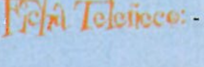
2º Después de conseguir la cuarta ficha teleñeco llegarás a una zona al aire libre. Aquí tendrás que llegar hasta la torre y trepar por ella ¿cómo?, pues usando unos peldaños que saldrán poco a poco de la pared de la torre. Cuidado por que si tardas mucho, el peldaño se volverá a esconder y el pobre Robin..

Consejos

• En las pistas de hielo suele haber dos caminos a escoger. Para no dejarte nada en el tintero, antes de seguir avanzando busca siempre el camino de vuelta para de este modo poder terminar el juego como mandan los cánones: explorándolo todo y encontrándolo todo. No tengas prisa y disfruta a fondo del juego.



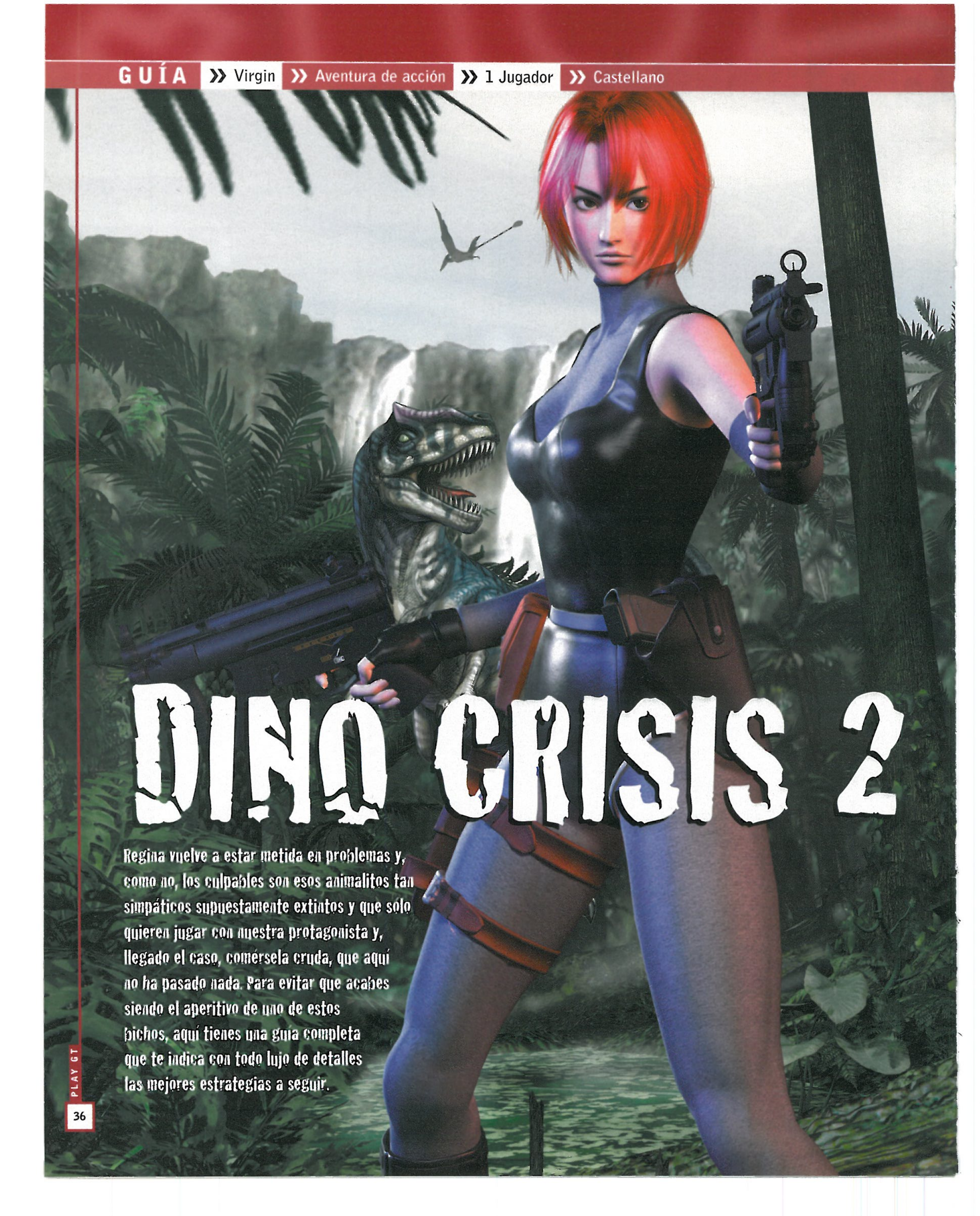
El misterio del maestro

Para abrir el nivel: 106 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: 





Esto toca a su fin. Para derribar al que ha provocado toda esta catástrofe tendrás que hacer lo siguiente: corre como un loco hasta situarte encima de las estrellas pintadas en el suelo. Hazlo unas cuatro veces de tal forma que su bolas de lava rompan las dianas. Si no lo consigues a la primera, el pedestal sobre el que está lanzará más bolas de fuego, más seguidas, y dará vueltas sin parar. El truco está en ser muy rápido a la hora de levantar las dianas. Después, solo tienes que repetir otras dos veces lo mismo y habrás salvado a toda la aldea.



DINO CRISIS 2

Regina vuelve a estar metida en problemas y, como no, los culpables son esos animalitos tan simpáticos supuestamente extintos y que solo quieren jugar con nuestra protagonista y, llegado el caso, comérsela cruda, que aquí no ha pasado nada. Para evitar que acabes siendo el aperitivo de uno de estos bichos, aquí tienes una guía completa que te indica con todo lujo de detalles las mejores estrategias a seguir.

¡CORRE, CORRE!

Tras escapar de milagrito de las fauces del Tiranosaurio Rex, aterrizaréis en una zona vallada acompañados por el cadáver de un soldado. Después de un pequeña conversación entre Regina y Dylan, tomarás el control de éste. Te encuentras en el punto **(J0)** y sólo tienes una puerta por la que puedas salir, la que está cubierta de enredaderas. Antes de pasar por ella hacia **(J1)**, recoge del cuerpo del soldado un botiquín pequeño. Aquí empieza la diversión: aparecerán velociraptores hasta debajo de las piedras. Líate a repartir plomo y continua avanzando poco a poco. Más adelante, junto a un jeep destrozado encontrarás un botiquín medio. Sube las escaleras y sigue corriendo mientras despejas la zona hasta el siguiente tramo, **(J2)**. Lo único que tienes que hacer tanto en esta zona como en **(J3)** y hasta llegar a **(J4)**, es correr y disparar (y rezar para que no te coman, claro está). Sube al primer contenedor y hazte con un botiquín pequeño. Luego baja y sube por las escaleras que hay a la izquierda para engordar un poco más tus bolsillos, esta vez con un botiquín grande. Continúa hasta la puerta del fondo y entra a la torre del agua, **(J5)**. Al entrar, Dylan verá a una persona sospechosa, pero huirá de él y no podrá darle alcance. Olvídala y coge del suelo tu **primer archivo de dinosaurio, el del Velociraptor**. Justo al lado tienes una terminal donde podrás salvar la partida y hacer algunas compras con los puntos que has obtenido. Antes de abandonar este lugar, tienes que rodear el depósito y subir a él por las escalerillas para hacerte con un resucitador. Ahora baja y cruza la única puerta que está abierta, la que lleva al camino **(J6)**. Corre de frente y cuando llegues al pequeño garaje, entra y recoge el botiquín medio que se encuentra junto a la pared. Luego sigue avanzando hacia delante, hasta llegar al punto **(J7)**, aniquilando algunos reptiles más por el camino; ahora abre la puerta del final para conseguir entrar en el edificio militar. En este patio, **(M1)**, hará acto de presencia nuestro gran amigo el cariñoso Tiranosaurio Rex con ganas de juerga. Ni se te pase por la cabeza intentar abatirlo, porque te hará papilla y acabarás en su estómago. En vez de hacer eso, lo que tienes que hacer es ponerte a correr como alma que lleva el diablo y avanzar subiendo por las escalerillas rojas, cogiendo de paso junto a un contenedor un botiquín grande. Tienes que seguir esquivando al bicho en la medida de lo posible hasta que puedas saltar al suelo. En ese momento aparecerán los "cascos oscuros" los cuales te lanzarán algunos regalitos. No obstante, gracias a la habilidad de Dylan, no conseguirán alcanzarte y podrás escapar a **(M2)** sin un rasguño.



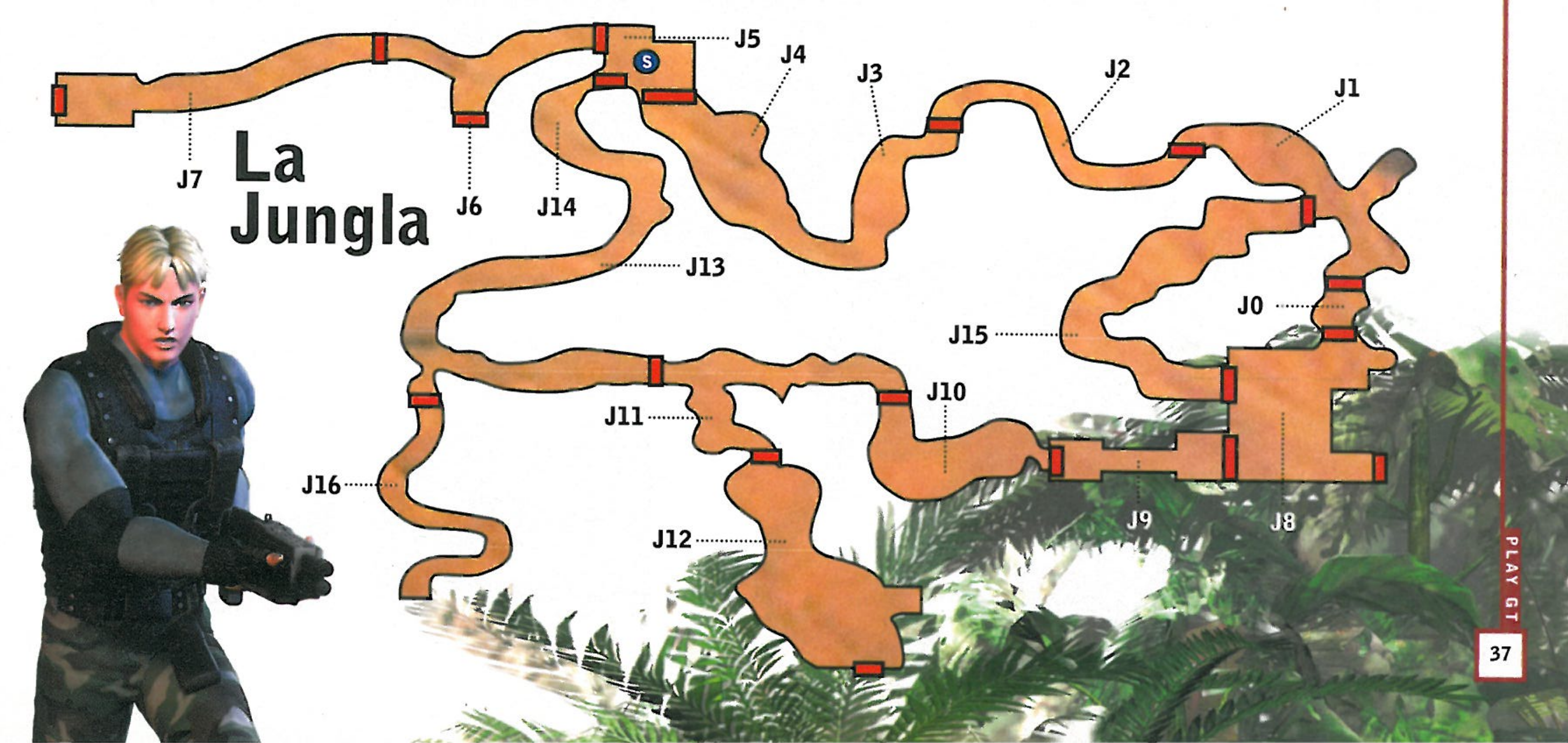














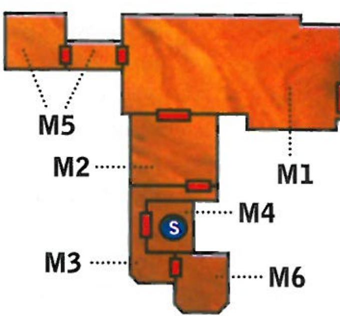
DYLAN, ATRAPADO

Ve al fondo y coge de la mesa el **archivo del Tiranosaurio Rex**. No te entretengas y sigue hasta la siguiente zona, a **(M3)**. Ve con cuidado, disparando a todo lo que se mueva y entra en la sala **(M4)**. Coge de la camilla los **"papeles del doctor"** y, del interior del armario del otro extremo, un botiquín mediano. Justo a su lado encontrarás una llave. Sal a **(M3)**, mata a 3 velociraptores y regresa a toda pastilla a **(M1)**. El Rex sigue rondando la zona, así que tendrás que actuar con rapidez. Dirígete a la pequeña puerta que conduce a la sala **(M5)** y crúzala. Ve al fondo y coge el documento **"retirada de objetos del almacén"** de encima de una mesa. Ahora busca en la pared un panel rojo y usa en él la llave que has encontrado. De su interior coge la tarjeta del laboratorio. Sin embargo, esto hará que salte el sistema de seguridad dejando a Dylan atrapado en esa sala.



Tras una llamada de auxilio, tomarás el control de Regina. Tendrás que ir hasta donde ha quedado atrapado Dylan. Antes, si quieres, puedes ir al hovercraft que está a tu espalda y salvar allí la partida. Tras esto, sube de nuevo a **(J8)** y abre la puerta que lleva a **(J9)**. Examina el cadáver del soldado y conseguirás el **archivo informativo del Allosaurio**. Cruza el puente y observa tranquilo al Rex que pasa por debajo ya que no se fijará en ti. Ya en **(J10)**, continúa haciendo bolsos de piel de reptil y sigue hasta **(J11)**. Camina un poco y de las dos posibles salidas, toma la que lleva a la zona **(J12)**, al Sur. Aquí encontrarás una nueva especie de lagarto, el Allosaurio. Como podrás comprobar, resulta ser un bicho bastante peligroso y muy rápido a pesar de su tamaño. Si no te quieres arriesgar demasiado, corre y sube por las escaleras hasta entrar en las

Edificio Militar




Los Reptiles



Velociraptor

Todos los Velociraptores se caracterizan por su velocidad y grandes saltos. Atacan en grupos y para eliminarlos lo mejor es tostarlos con el lanzallamas y acribillarlos con los subfusiles.



Allosaurio

Es invulnerable a cualquier arma si el impacto lo recibe en la cabeza o en la parte frontal. Su único punto débil son los flancos, así que usa el lanzallamas o el cañón sólido, este es muy efectivo si lo arrinconas.



Oviraptor

Al ser pequeños atacan en grupos de 3 o 4 desde distintos flancos. Para eliminarles necesitas un arma de cadencia de tiro rápido, como los subfusiles o la recortada, aunque sea más lenta.



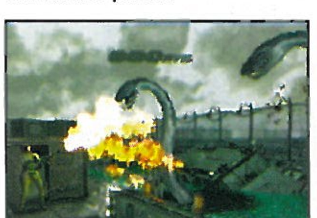
Pteranodon

Este reptil volador puede ser muy molesto. Siempre van en grupos, trazando círculos en el aire hasta que encuentran la mejor posición desde la que atacarte. Tu mejor defensa son los subfusiles (puedes apuntar a dos objetivos a la vez).



Plesiosaurio

Estos reptiles acuáticos aparecerán en el juego casi siempre cerca del lago. Realmente no son muy peligrosos y si usas un arma de disparo rápido como los subfusiles, lo único que te darán son muchos puntos.










instalaciones del laboratorio. Si en cambio decides enfrentarte a él, busca siempre sus flancos para derribarlo y vigila tu salud.
Una vez en el laboratorio, más concretamente en el patio **(L1)**, serás recibido por un buen grupo de velocirraptores. Corre mientras disparas y sube las escaleras. Baja cuando estés en el otro extremo de la pasarela y pasa por la puerta que lleva a **(L2)**. Examina la estancia y coge de la mesa el documento **"Incineración de las plantas venenosas"**. En la pared verás un terminal en el que tienes que comprar el lanzallamas. Si no tienes puntos suficientes aniquila más reptiles. Cuando salgas al exterior, Regina conocerá a los "cascos oscuros" y no será para darle la bienvenida precisamente. Cuando salgan huyendo tras disparar unos discos explosivos, uno de ellos se precipitará por un barranco, aunque Regina evitará un desenlace fatal. Una vez esposada en **(L2)**, sal y regresa a la jungla por donde llegaste, eliminando a otro Allosaurio por el camino. Retrocede hasta **(J11)** y métete por la puerta azul que da a **(J13)**. Encontrarás las plantas venenosas de las que hablaba el documento. Coge el lanzallamas y fríelas mientras caminas, sumando algunos puntos más y obteniendo combos. Más adelante, hay una escalera que da a a una zona contaminada por gases venenosos, pero no puedes bajar sin mascara de gas. Olvídala y sigue asando plantas a lo largo de **(J14)** hasta llegar a **(J5)**.






Mosasaurio

Se encuentran en las instalaciones subacuáticas. Atacan por parejas pero no son muy peligrosos. Las dos únicas armas que puedes usar contra ellos es el lanzador de agujas y la granada acuática.



Inostravencia

Están en las zonas volcánicas. Son invulnerables a casi todas las armas, a no ser que estén panza arriba. Usa el lanzador de minas para que caigan sobre su espalda y remátales con la antitanque



Triceratops

Te enfrentarás a ellos durante la persecución del jeep. Tienes que dispararles a la nariz con la ametralladora para conseguir que frenen un poco, aunque te costará un poco abatirlos.






Tiranosaurio Rex

Afortunadamente no encontrarás muchos de estos a lo largo de la aventura. Sin embargo, cada vez que te enfrentes con él, lo pasarás realmente mal. Sólo conseguirás hacerle frente con armas muy potentes, como el tanque.



Gigantosaurio

Sin duda, este es el Rey de la Selva Jurásica. Por suerte para ti, sólo lo encontrarás al final de la aventura, aunque tienes que tener en cuenta el hecho de que ningún arma convencional podrá pararle los pies, por mucho que lo intentes.



Compsognathus

Estos pequeños dinosaurios, conocidos como "compis", aunque muy abundantes, no te atacarán en ningún momento. Eso sí, les encantan las cosas pequeñas y brillantes, por lo que te crearán algún problemilla al robarte un ítem importante. En general, no te preocupes por ellos, sólo te harán compañía.



EL RESCATE



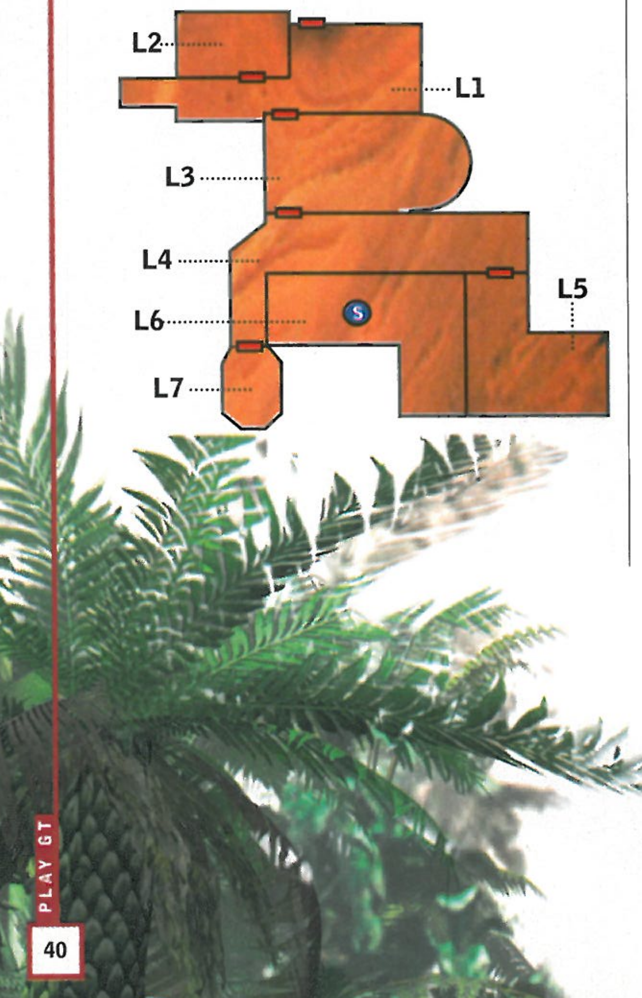




Salva y compra lo que necesites. Sal por la puerta que cruzó Dylan, la que da a **(J6)**, aparecerán los cascos. Ve a **(J7)** y verás a la familia de triceratops al fondo. Entra en **(M1)**, esquiva a los pteranodones que sobrevuelan el patio y corre para entrar en **(M5)**. Encontraras la llave que Dylan tiró por debajo de la puerta, cógela y sal,aquí no puedes hacer nada mas por ahora. Retrocede y una vez en el patio **(M1)**, corre hacia la puerta que da a **(M2)**. Elimina a algunos velociraptores y corre a **(M3)**. Ve al fondo del pasillo y usa el aturdidor para abrir la puerta del panel de la derecha. Antes de pasar a **(M6)**, examina el montón de trastos que hay en la pared y encontrarás ayuda médica. Pasa ahora y estarás en una especie de sala de control con unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y coge el documento **"Gestión general de las llaves"**. Baja y ve al fondo, donde encontrarás un sistema de almacenaje de llaves. Falta una, la tuya, úsala. Ahora recoge la de color azul y regresa junto a Dylan, a **(M5)**. Usa la nueva llave en el panel azul junto a la puerta y se abrirá. Tras una corta charla con Dylan, regresaréis al hovercraft con la prisionera para descubrir que han destrozado el interior del vehículo.

Con Dylan bajo tu mando, sal del barco y sube las escaleras hacia **(J8)**. Allí te espera un Allosaurio, elimínale con el cañón sólido. Abre la única puerta por la que puedes ir y pasarás a **(J15)**, donde aguarda otro Allosaurio. Corre hasta **(J1)** y sigue hasta llegar a **(J5)** por el camino que ya conoces Continúa por la puerta que lleva a **(J14)** y corre hasta llegar a **(J12)** eliminando a un montón de raptores. En el complejo del laboratorio, **(L1)**, usa el machete en la puerta que da a **(L3)**, donde, te atacará un nuevo tipo de dino, el Oviraptor. Corre rodeando la escalera y usa la tarjeta del laboratorio en la puerta del otro extremo para llegar a **(L4)**. Avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta que da a **(L6)**. Corta las enredaderas y pasa. Salva y repón tus bolsillos. Examina la sala y coge de encima de la mesa el documento **"cuaderno de investigación pequeño"**. Al otro lado de la sala hay un botiquín pequeño. Observa ahora la pequeña jaula que hay en la pared con la luz verde. Si la abres, conseguirás el **archivo del compsognathus**. En la habitación, hay tres trampillas de ventilación, no las cierres. Sal de la sala para entrar en **(L5)**, la sala de alimentación. Encima de la máquina está el documento **"registro de los investigadores"**. Ve hacia la puerta del otro extremo y sal al pasillo **(L4)**. Ve a la puerta del fondo, lleva a **(L7)**. Usa tu tarjeta del laboratorio para abrirla, un compi aparecerá por sorpresa y se llevará la tarjeta. Corre tras el reptil para recuperarla. Llévale hasta **(L6)** a través de las trampillas de ventilación para cerrarlas tras él y que no retroceda. Cuando esté en **(L6)**, arrincónalo en la zona de las jaulas y él solo se meterá en una, recuperando así tu tarjeta. Sal al pasillo, acaba con los oviraptores y usa la tarjeta para entrar en **(L7)**. Verás varios tanques de líquido conservante con cuerpos dentro. Ve al fondo y coge la batería de arranque que deberás llevar al barco. Coge de la mesa el **"informe del cadáver sin identificar"**, donde averiguarás algo muy interesante.

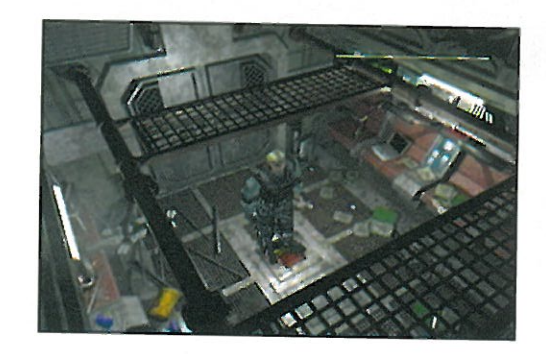
Laboratorio



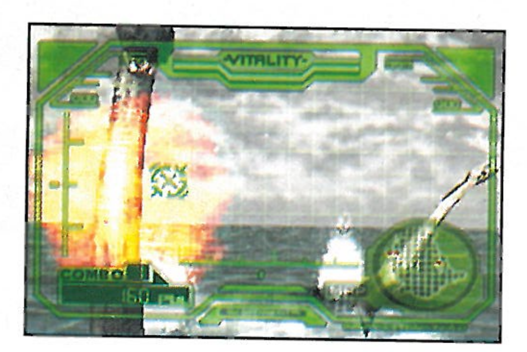




DE CAMINO AL LABORATORIO







Edificio 3

E1
E2
E3
E4
E5
E6

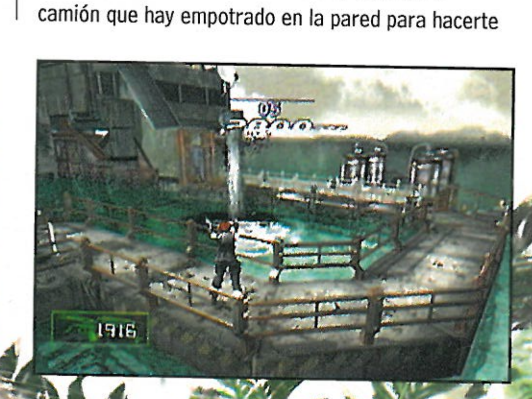
Da media vuelta y abandona el complejo hacia la jungla. Para llegar al bote, toma la ruta que ya conoces matando a toneladas de reptiles por el camino, incluidos algunos allosaurios. Al llegar a la embarcación, descubrirás que la chica que capturasteis se ha escapado. Tras charlar un poco, los dos aventureros deciden que será mejor ir hacia otro lado. Examina el panel de control de la nave, y escoge la ruta que lleva a los **laboratorios de la 3ª energía**. Por el camino os atacará un nutrido grupo de plesosaurios y pteranodones. Sal con Dylan al exterior y tomarás el control del cañón de la nave. Tendrás que disparar a todos los reptiles que se acercarse a la embarcación, antes de que sea tarde. Al principio sólo aparecerán algunos plesosaurios pero luego se complicará la cosa al llegar el apoyo aéreo. Si lo haces bien, saldrás victorioso y conseguirás toneladas de puntos.

Con Regina como protagonista, compra abundante munición y sal. Cruza la pasarela hacia **(E1)** y te atacarán a los plesosaurios. Mantenlos a raya con los subfusiles y conseguirás una gran cantidad de puntos por los combos y por el bonus de No Damage. Sigue hacia **(E2)** y despeja la zona de bichos para avanzar por la pasarela tranquilamente y coger un botiquín grande antes de abandonarla. Ya en **(E3)**, serás recibido por una escuadra de pteranodones. No te pares a eliminarlos porque la pasarela es demasiado estrecha y no dispones de espacio suficiente para coger un buen ángulo. Corre hacia la puerta del fondo y entra en **(E4)**. Aquí también hallarás algunos reptiles voladores, pero ahora sí dispones de sitio para derribarlos. Corre hacia el extremo contrario del patio y, junto al cadáver de un soldado, encontrarás el documento **"papeles del soldado: llave del edificio"**, con lo que tus objetivos quedaran actualizados. Tu misión ahora es volver a la selva, a **(J15)** concretamente, para recuperar la dichosa llave. Antes de salir de ahí, registra el camión que hay empotrado en la pared para hacerte con el **archivo del pteranodón**.

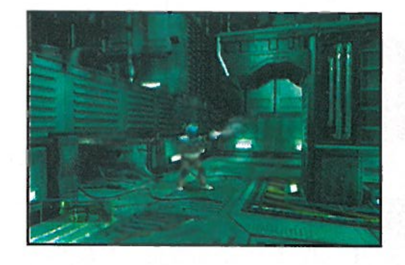
Ve hasta **(J15)** usando el hovercraft y avanza hasta el tercer charco. Cerca del chorro de agua, pegado a la pared rocosa y a una de las escaleras hallarás la **Tarjeta de 3ª Energía**. Regresa en la nave al laboratorio de la 3ª energía y ve a **(E4)** para usar tu nueva tarjeta en la puerta que lleva a **(E5)**. Avanza acabando con varios plesosaurios y sube al barco amarrado para examinar una luz intermitente. Descubrirás que se trata de una caja de herramientas, de la que todavía no posees la llave. Continua por el muelle aniquilando mas plesosaurios hasta entrar en la sala de control, **(E6)**. Sube las escaleras hasta estar junto a los mandos y coge el documento **"diario del personal directivo: mecánico"** que hay junto a la cristalera. Justo detrás, en la otra mesa de control, hallaras el **archivo del mosasaurio**. Cerca de este archivo, junto al ordenador, hallaras la llave de la caja y detrás veras un terminal donde salvar la partida.

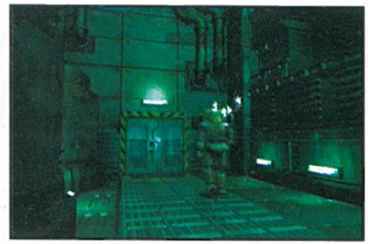




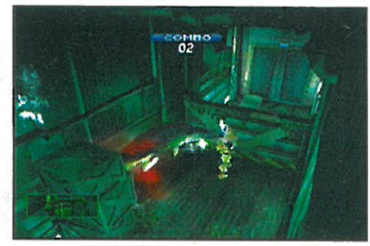








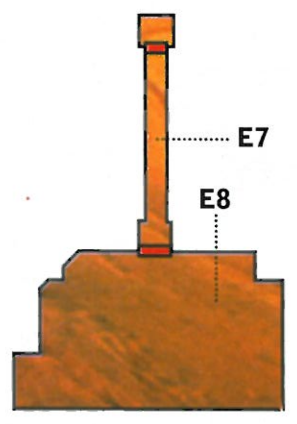






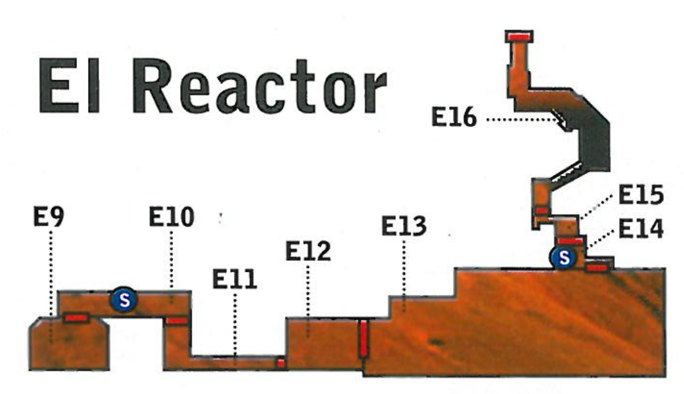
BAJO EL AGUA

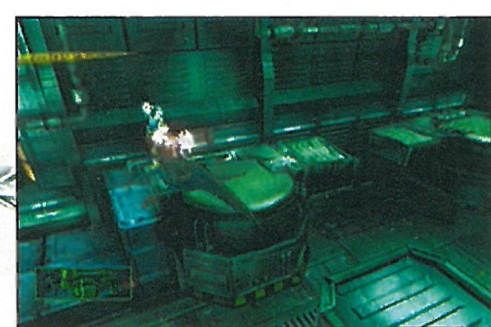
Edificio 3



Cruza la puerta que hay junto a la terminal para salir al exterior, a una zona elevada de **(E4)**. Corre hasta el fondo, registra el cuerpo que yace en el suelo y encontrarás la **Tarjeta del Mecánico**. Ahora debes retroceder hasta **(E5)**, y abrir la caja del barco con la llave correspondiente. Dentro encontrarás el documento **"código de seguridad del ascensor"** con una cifra anotada, que te servirá para activar un ascensor en **(E6)**.
Una vez allí abre la puerta que da al ascensor usando la Tarjeta del Mecánico y el número que acabas de descubrir. Monta en él y desciende a las instalaciones subacuáticas. Camina por el pasillo **(E7)** hasta salir a una enorme estancia, **(E8)**. En un extremo de la sala, verás la máquina que activa el flujo de energía. No la uses todavía y salta al foso. Sube por la escalera que hay más a la izquierda y verás un traje de buzo dentro de un armario. A su lado encontrarás el documento **"nota del mecánico: reactivando la alimentación"**. Vuelve junto a la maquina de antes y actívala. Para restablecer la energía, tendrás que usar el aturdidor para golpear alguno de los 3 interruptores verdes cuando parpadeen en rojo, evitando así que el mecanismo salte por una sobrecarga (cuando se pongan en azul). Luego coge el traje de buceo y tírate al foso para activar el mecanismo del elevador que hay en el rincón.
A tu disposición tienes dos armas bastante efectivas contra los mosasaurios (los reptiles que encontrarás en esta zona). Uno de ellos es un lanzador de agujas con munición ilimitada que se muestra muy útil y el otro, como arma secundaria, es un dispositivo que los aturdirá durante unos instantes.
Ahora centrémonos en la actual situación. Estás en **(E8)** y aquí aparecerán los primeros mosasaurios. Acaba con ellos y ve al otro lado del elevador para coger un botiquín pequeño. Desciende, aniquilando algún bicho más, hasta que des con una puerta. Antes de pasar por ella recoge el botiquín grande que hay a su izquierda. Cuando estés en **(E9)**, podrás caminar tranquilo hasta una terminal en **(10)**, donde debes comprar el lanzador de granadas (sin él no podrás continuar más adelante) y salvar la partida. Luego avanza un poco y, encima de una mesa de mandos encontrarás el documento **"procedimiento preventivo"**. No actives el mecanismo de la mesa porque no funcionará. En vez de eso, continúa y entra en **(E10)**. Avanza con cuidado ya que aparecerán varios mosasaurios por parejas. Cuando estés en **(E11)** y encuentres una barrera que te corta el paso, pulsa triángulo y salta por encima de ella. Sigue buceando hasta que llegues a una enorme estancia, **(E13)**. En ella, al fondo, encontrarás un botiquín mediano que puede resultarte muy oportuno.Junto a él, hay una puerta que conduce a un estrecho pasillo con una terminal y un elevador. Salva la partida si quieres y compra el lanzagranadas acuático si no lo has hecho ya. Pasa del elevador por el momento y regresa a **(E13)**. Sube a la plataforma que contenía el botiquín y usa la propulsión para alcanzar una pasarela que hay a la derecha. Continúa por ella saltando cuando debas hasta otro tramo y cogiendo los kit médicos que encuentres. Debes llegar hasta una columna que hay cerca de la puerta por la que entraste por primera vez a esta sala. Descubrirás que está medio destrozada por lo que un solo disparo de tu lanzagranadas bastará para derribar la sección que sostenía. Sube a ésta y podrás llegar hasta la puerta que conduce a la parte superior de **(E12)**.

El Reactor







LA PERSECUCIÓN

Nada más entrar, restituye el flujo de energía hacia el elevador de esta sala mediante el panel que hay junto a la puerta, por si te caes a la zona inferior. Camina de frente y encontrarás, junto al cadáver de un buzo, el enchufe que estabas buscando. Ahora regresa con él a **(E10)** y colócalo en la mesa de mandos para poder activar las compuertas del nivel superior.
Regresa a **(14)**, monta en el elevador y atraviesa las compuertas que llevan a **(E15)**. Ve junto al cuerpo del fondo y coge la **Tarjeta de Edward City**. Continúa por el pasillo y, en un rincón encontrarás el **archivo informativo del plesosaurio**. Equípate con el lanzagranadas acuático y cruza la puerta que lleva a la sala del reactor, **(E16)**.
Aparecerá un plesosaurio y dañará el reactor, cerrando con ello todas las posibles salidas. Espera a que intente morderte y regálale alguna granadita. Si no le das la espalda y no dejas de disparar (teniendo cuidado con la munición), no tardarás en aniquilarlo. De todas formas, a los largo de la estancia hay repartidos varios botiquines (dos grandes, uno mediano y otro pequeño), por si acaso. Cuando todo vuelva a la tranquilidad, las puertas volverán a abrirse. Sube a la pasarela metálica y sigue subiendo hasta que llegues a la puerta que da al elevador de superficie. Monta en él y despídete del traje de buzo. Ya en un terreno más seco, baja las escaleras que hay a la izquierda para encontrarte con Dylan en **(P1)**. En ese momento recibirán una llamada de

Pasaje a ciudad

P3
P5
S
P4
P2
P1
P7
P6
S

David, pero se cortará de golpe. Tras esto, tomarás el control del chico del T.R.A.T. y tendrás que seguir a Regina por la siguiente puerta, a **(P2)**. Elimina algunos velociraptores y continúa hasta el fondo sin pasar de momento por la puerta que has visto. Junto a un montón de materiales verás el cuerpo de un soldado y cerca de él, el **archivo de Inostrancevia**. Retrocede ahora un poco y entra por la puerta de antes, la que lleva a **(P3)**. Cuando llegues hasta la altura de la terminal que hay al final, aparecerá un allosaurio. Acaba con él y compra el lanzador de minas (imprescindible para continuar), el rifle antitanque y la armadura ligera si puedes. Una vez bien equipado, da media vuelta y regresa a **(P2)**. Ve hasta el fondo y usa el machete en la puerta que hay en el camino selvático.





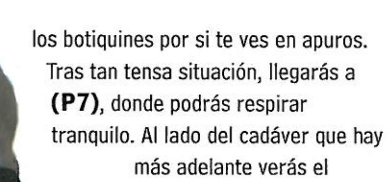




EL VOLCÁN Y EL NIDO







Continúa por **(P4)** y **(P5)** acabando con los oviraptores que te salgan hasta que encuentres una roca que tapona la entrada a una cueva. Usa el lanzaminas para volarla y pasa dentro. No dispones de mapa en este volcánico lugar, pero no será muy necesario. Cuando llegues a una gruta con un río de lava fluyendo debajo, ve por el camino que va hacia la derecha, tras volar la roca, para hacerte con un botiquín grande. Sigue por donde ibas antes de desviarte y sube unas escaleras. Aquí conocerás a los Inostrancevia, unos reptiles con un piel más gruesa que un neumático de tractor. El único modo de eliminarles es dispararles con las minas para que queden panza arriba y luego usar el rifle antitanque o el cañón sólido para rematarlos. Camina hasta que te halles en una bifurcación. Antes de tomar el camino de la derecha para seguir avanzando, coge del de la izquierda un kit médico. Más adelante encontrarás otra escalera que te dejará frente a un camino y a una roca a la derecha. Vuela esta última y sigue por ese camino. Cuando cruces un puente de roca sobre un río de magma, verás una abertura en la pared de enfrente. Sigue por ahí, camina un poco y baja una escalera; verás otras dos rocas, con sus correspondientes caminos. Si avanzas por el de la derecha, te enfrentarás a dos o tres Inostrancevia, pero podrás hacerte con un botiquín mediano. Luego sigue por el de la izquierda y llegarás a **(P6)**, donde podrás usar un terminal para reponerte y salvar la partida. Compra el lanzacohetes si puedes y sube las escaleras de más adelante para encontrarte con Regina. Tras una escena en la que aparecerán varios Allosaurios (estás invadiendo su nido), tomarás el control de los dos personajes alternativamente. Tu misión es avanzar con uno de ellos hasta el siguiente punto seguro, mientras disparas bengalas con el círculo para que el otro aniquile a esas bestias. Deberás lanzarlas cuando los lagartos se encuentren cerca de ti, ya que será ahí donde caerá el proyectil. Destroza algunos contenedores para avanzar y recoge los botiquines por si te ves en apuros. Tras tan tensa situación, llegarás a **(P7)**, donde podrás respirar tranquilo. Al lado del cadáver que hay más adelante verás el **archivo del Triceratops**. Usa la terminal que hay en el vehículo acorazado y salva la partida. Camina de frente hasta que veas a la cría de triceratops. Tras un leve gemido de esta última aparecerá su mama dispuesta a ensartarte en alguno de sus cuernos. Para escapar de semejante apisonadora, los dos aventureros montarán en un jeep y saldrán pitando. En esta ocasión, tendrás que disparar con la ametralladora pesada de la parte de atrás a los triceratops que te persiguen. Comprobarás que son muy resistentes, incluso si les aciertas en plena cara. Cuando acabes con el primero, aparecerá una pareja, por lo que la cosa se complica bastante, aunque nada que no pueda solventar un tipo como Dylan.













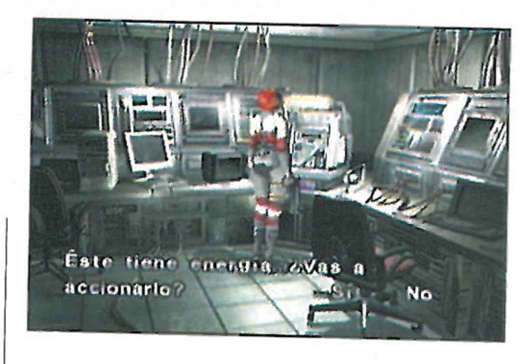








REY DE REYES

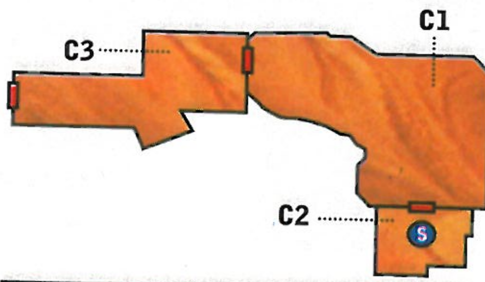


Tras la espectacular escena del jeep y David montado en el helicóptero, llegarás a **Edward City, (C1)**. No pases por la puerta que tienes a la espalda y registras el cadáver que hay a la derecha para encontrar el **archivo del Oviraptor**. Ve al otro extremo de la calle y sube al contenedor de la izquierda para coger del otro lado un botiquín grande. Ahora debes pasar a la farmacia, **(C2)**, donde podrás salvar la partida. Coge de un rincón las llaves de los alojamientos y el documento **"papeles del dueño"** y un kit médico del mostrador. Sal y vuelve a **(C1)** donde te esperan unos pteranodones. Corre al otro extremo y pasa a la calle **(C3)** acabando con algunos oviraptores. Coge el botiquín grande y usa la llave que has encontrado en la puerta que hay al fondo. En esta zona serás recibido por el Tiranosaurio Rex. Pero en esta ocasión, Dylan le tiene preparado un regalito con forma de tanque. Escapa mientras intentas detener a cañonazos al Rex. Si ves que te da alcance o te entretienes despejando el camino de contenedores, usa una bengala aturdidora. Sigue por la "carretera" de metal hasta llegar a la puerta que te permitirá salvarte. Justo a tu izquierda hallarás la máscara de gas que necesitarás más adelante. Luego examina la zona te encontrarás de nuevo con los casco oscuros y la chica que capturaste. Tras una escena en la que Dylan cuenta algunos pasajes de su pasado, regresarás al hovercraft. Compra la **Tarjeta EPS de oro** antes de dirigirte a la selva de nuevo.

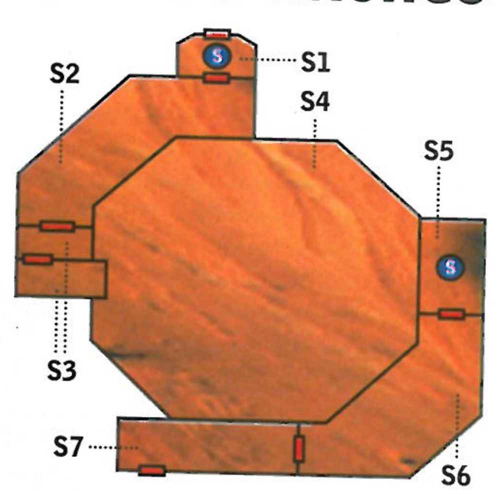
Ve hacia **(J16)** y baja las escaleras que conducen al trecho infestado de veneno. Regina se pondrá automáticamente la máscara y podrás llegar tranquilamente hasta la entrada del silo de misiles **(S1)**. Salva la partida y sigue por la otra puerta que lleva a un patio, **(S2)**, plagado de raptores. Corre mientras repartes plomo y entra en **(S3)**. Examina el ordenador encendido y hallarás el **disco de la 3ª energía**. Justo a su izquierda hay un monitor que tiene el **último archivo, el del Giganotosaurio**. Sal ahora de la sala por donde llegaste y prepárate para conocer al auténtico Rey de este lugar.

Tras la batalla entre reptiles, aparecerá Dylan y saltará una alarma. Regina saldrá hacia **(S4)** y el Gigantosaurio irá detrás de ella. El lanzamiento del misil es inminente y sólo dispones de 10 minutos. Como podrás ver en la animación, hay unas salidas de gas orientadas hacia el patio donde se encuentra ese monstruoso ser. Con el aturdidor de Regina, puedes inflamar ese gas y tostar un poco el careto de tu enemigo. Tendrás que correr por la pasarela, activando alguna de estas salidas cuando el dinosaurio esté cerca. Si le aciertas 5 o 6 veces, lo dejarás K.O. No te pares y ve hasta el otro extremo de la pasarela hasta dar con un panel de control que tendrás que activar. A tu lado se encenderán 5 luces verdes que parpadearán en rojo cuando se sobrecarguen. Tendrás que evitarlo de la misma forma que lo hiciste en las instalaciones subacuáticas, es decir, usando el aturdidor. Cuando el sistema se estabilice, ve hacia el misil y monta en el ascensor para llegar a su cúspide. Camina hasta que veas el panel que abre una escotilla en el fuselaje y dirígete hacia a ella para desactivar la cuenta atrás.

Ciudad Edward



Silo de Misiles





VIAJE TEMPORAL







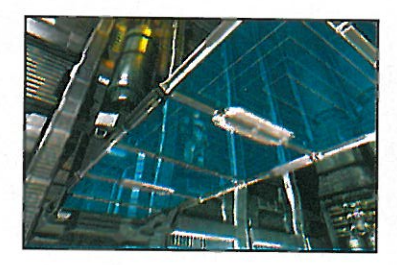


Desciende hasta la base y verás como el Rey despierta. En un espectacular escena, Regina escapa por los pelos y todo saltará por los aires. Estás en **(S5)**, salva la partida y engorda al máximo tus bolsillos. Tendrás que salir del recinto avanzando por **(S6)** y **(S7)** enfrentándote a muchos Inostrancevia. Cuando abandones la zona en compañía de Dylan y David, descubrirás que no puedes seguir avanzando. David será el encargado de abrir manualmente el portón mientras Dylan lo protege de los velociraptores con un cañón. Procura que los reptiles no se acerquen demasiado a David y dispárales hasta que caigan al agua. No te preocupes por dañar a David, por que es inmune a tu fuego. Tras esto, una dramática escena mostrará como David muere devorado por un allosaurio por proteger a Dylan.
Tras recuperarte del shock, te encontrarás en **(H1)** con la misteriosa chica que apresó Regina. Tu misión es protegerla de todos los Oviraptores que la ataquen mientras llegas hasta **(H3)**. La mejor forma de hacerlo es usando el lanzallamas. No te descuides porque si la matan, la partida acabará para ti. Cuando la chica suba un pequeño muro, corre a la izquierda para ascender tú usando una escalera. Tras un rato de tensión llegarás al hogar de la chavala. Ella saldrá corriendo y te dejará al "cuidado" de unos cuantos raptores. Acaba con ellos y sube la escalerilla por la que la chica subió. Verás que el camino está cortado por una valla láser. Examina el panel que hay a si izquierda y luego baja. En las cercanías hay 4 generadores de colores (verde, rojo, amarillo y azul) que tendrás que activar para que la valla desaparezca. No importa el orden en que lo hagas, eso sí, ten cuidado con los reptiles. Sube y pasa a **(H4).** Coge el **"testamento del superintendente"** de una mesa y sigue por el pasillo hasta (H5). Coge







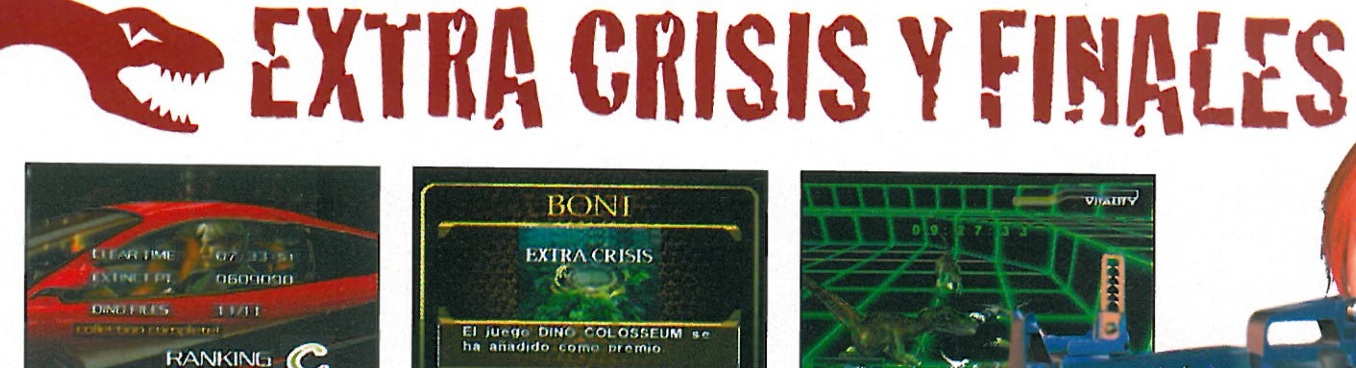






el documento **"Arca de Noé"**, el botiquín grande y salva la partida (es obligatorio). Pasa a la última habitación y baja las escaleras para encontrarte con la chica que te ha guiado hasta aquí. Tras una larga escena en donde conocerás algunos hechos sorprendentes, aparecerá, como no, el Gigantosaurio, y no con ganas de hablar.
Tienes 5 minutos para librarte con él, aunque no lo lograrás con armas convencionales. Cuando tomes el control corre como un poseso y cruza el puente sin pararte ya que el reptil lo echará abajo. Luego corre hacia la izquierda, curándote siempre que creas necesario, hasta un panel de control. Actívalo y abrirás la línea de comunicación con el satélite que hay en órbita. Da media vuelta y sigue corriendo, pasando por delante de una mesa de mandos pero sin detenerte en ella, hasta que veas en el otro extremo de la pasarela un panel similar. Si lo activas, el objetivo quedará fijado y ya tan sólo tendrás que correr a la mesa de mandos de antes para hacer fuego. Mira como el bicho queda hecho pulpa y luego dirígete a la puerta del portal temporal. Regina aparecerá en escena y podrás disfrutar de un final espectacular. Te lo has ganado.

EXTRA CRISIS Y FINALES





Al acabar el juego te darán un puntuación (de la D a la S) que dependerá del tiempo que hayas invertido en completar la aventura. El obtener una puntuación u otra no derivará en finales diferentes ni más extras.
Si por el camino recogiste los 11 archivos de dinosaurio, obtendrás la **Tarjeta Platinum**. La próxima vez que juegues y cargues la última partida, disfrutarás de munición infinita. El repetir la aventura de nuevo tiene más sentido del que crees ya que, los dos finales que verás al completarla la segunda y tercera vez, son diferentes al que ya has visto.
Como aperitivo final, aparecerá en el menú una nueva opción llamada **Extra Crisis** que contiene dos nuevos modos de juego: **Dino Coliseum y Dino Duel**. En el primero, podrás batirte contra algunos dinosaurios en una arena virtual, usando alguno de los protagonistas del juego. Éstos los adquirirás cada vez que completes el juego, comprándolos con los puntos que te sobren. Dino Duel, por su parte, te propone un One Vs One entre dinosaurios, usando sus ataques más característicos.
Por último, si superas el juego en el nivel difícil, podrás jugar en el modo normal usando un triceratops o un compi, siempre y cuando hayas comprado todos los demás reptiles en Dino Duel.

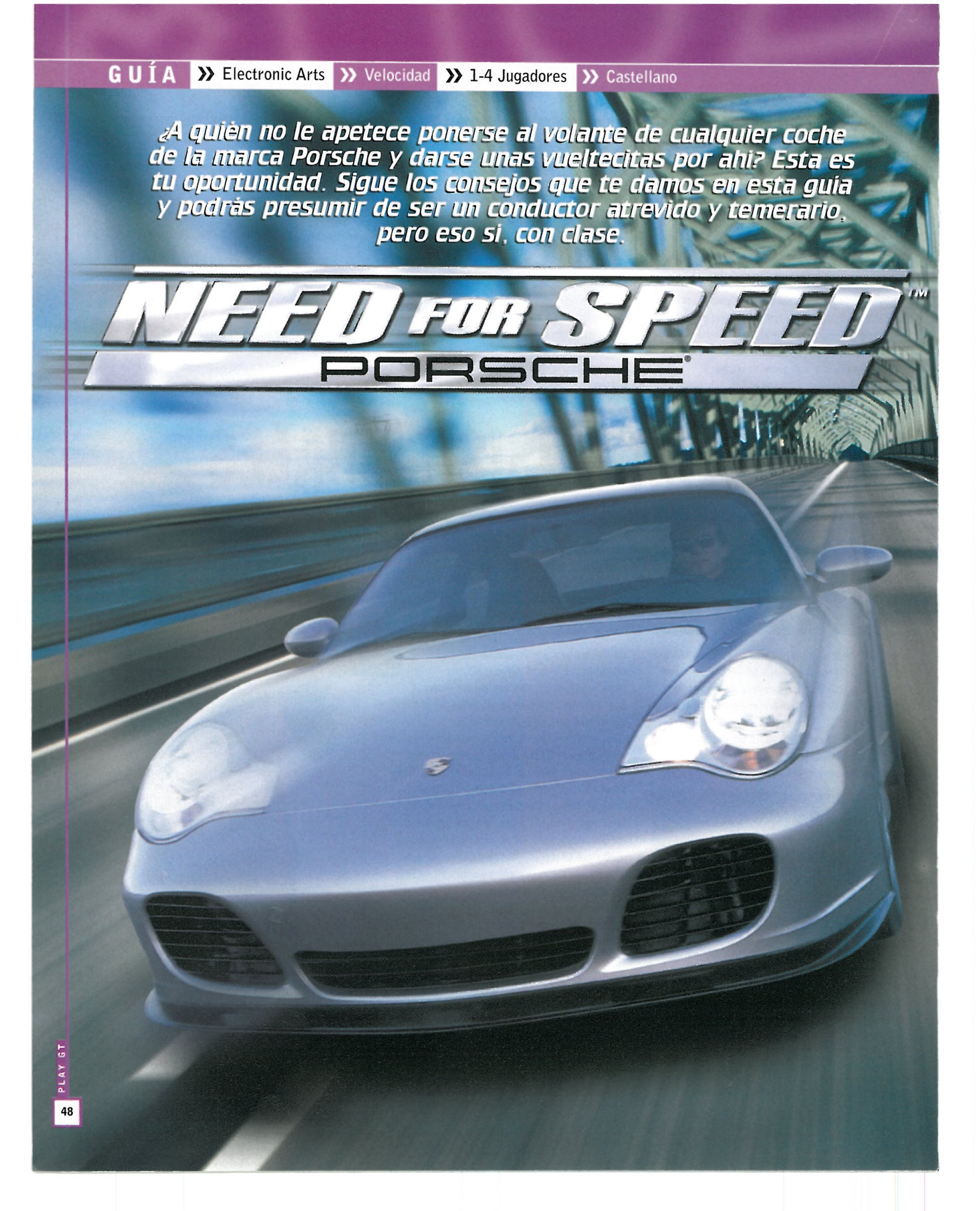











¿A quién no le apetece ponerse al volante de cualquier coche de la marca Porsche y darse unas vueltecitas por ahí? Esta es tu oportunidad. Sigue los consejos que te damos en esta guía y podrás presumir de ser un conductor atrevido y temerario, pero eso sí, con clase.
NEED FOR SPEED™
PORSCHE®

Consejos generales

La mejor elección

Como es lógico, te recomendamos que elijas el coche que combine mejor el manejo con velocidad y precio. Aunque la aceleración es muy importante también, no creemos que sea concluyente. En las carreras importantes, no debes dejarte influir por el diseño de la carrocería. Recuerda que un coche precioso no tiene porque darte la victoria.









Las reparaciones

Si tienes poco dinero, o no te lo quieres gastar tontamente, puedes prescindir de arreglar la carrocería, o al menos hasta que hayas acabado la ronda de carreras. Una carrocería brillante y sin abolladuras no te hará correr más, cuesta mucho dinero y en la siguiente carrera te puedes volver a dar un golpe. Si arreglas todo menos la carrocería, ésta no sufrirá más conforme sigas corriendo, aunque choques mucho. Cuando acabes todas las carreras con un coche y decidas venderlo, véndelo tal cuál esté, no le arregles nada, ya que no se revalorizará. Lo que hace que un coche de segunda mano cueste más o menos es el número de carreras corridas. Si no has arreglado la carrocería y sigue faltándote dinero para reparaciones importantes, lo mejor es no arreglar totalmente los frenos. Es lo que menos utilizarás y si están algo estropeados, con pisar a fondo más segundos funcionarán igual de bien.

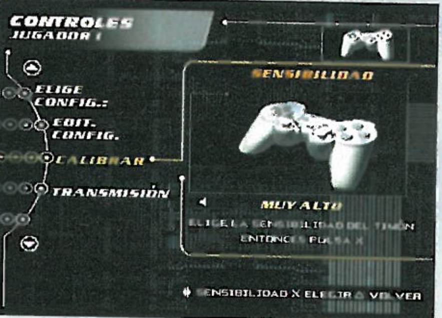




Su fácil manejo

En la era clásica, la conducción se convierte en un juego de niños. Los coches no cogen gran velocidad, por lo que es sencillo apurar en las curvas y apenas necesitarás utilizar el freno, sólo el de mano y en alguna curva cerrada. **En la era dorada** será imprescindible usar el freno antes de llegar a algunas curvas complicadas, así como también el de mano en caso de apuro. El coche más complicado de conducir en esta época es sin duda el modelo 959.

En la época moderna, el uso moderado del acelerador y del freno es muy importante para obtener buenos resultados, especialmente en los recorridos de Japón por sus numerosas curvas. En las carreras con otros vehículos, intenta colocarte primero, para que no te puedan incordiar tus competidores, y tomar las curvas a tu manera. Es digna de mención la oportunidad que te da el juego, en el modo Opciones, de poder ajustar la sensibilidad de nuestro mando en tres niveles, nivel medio, bajo o alto. Esto nos da la posibilidad de aprovechar al máximo nuestra habilidad al volante.



Grabar

Te aconsejamos que grabes al entrar en la era dorada y en la era moderna, ya que así tendrás toda la evolución abierta y podrás conducir los coches de todas las eras en cualquier momento. Antes de pasar a la siguiente era y grabar, apura todas las opciones que te ofrezca esa era (el mismo juego te dirá lo que te falta) ya que una vez que pases de era no podrás volver atrás. No olvides grabar tus progresos en la modalidad "Piloto de pruebas".

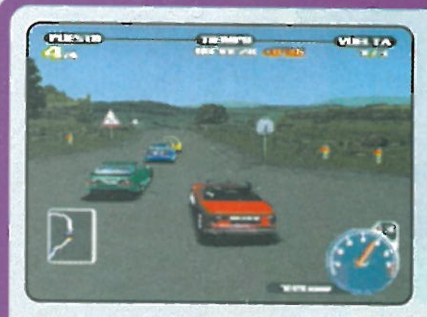








➤Los recorridos





No te confíes con los recorridos que ya has hecho, ya que cuando los vuelvas a correr en eras más avanzadas te encontrarás con que llueve a cántaros, o nieva, o es de noche y no ves demasiado, o incluso hay obras y algunos de los carriles están inutilizados. Según avanzamos a través de las eras los circuitos se complican, salvo el circuito A, que ensancha el firme, suaviza las curvas, y asfalta los márgenes.

Curvas: Si eres habilidoso, podrás recortar considerablemente las curvas apurando lo más posible. Si hay una señal en una curva es conveniente que observes si es una señal o una farola, ya que las primeras se romperán sin problemas y las segundas te pararán en seco. Incluso hay ocasiones (EEUU Centro ciudad) en las que la acera es muy ancha y podrás pasar entre la farola y la esquina: aprovecha esas ocasiones y apura acortando lo más posible.

Atajos: Encontrarás dos en los recorridos del torneo; el primero está en **Escocia**. En el puerto hay una bocacalle no cerrada, pero con pivotes. Si los atraviesas te ahorrarás algunos segundos, ya que no tienes que hacer todo el recorrido.
El segundo está en **Japón**, en el Astillero (5ª carrera de la categoría 3 de la era moderna), nada más empezar saltarás un foso, si en vez de saltarlo caes en él y aceleras hacia la derecha, llegarás a la meta ahorrándote casi un recorrido entero de los tres que debes hacer.



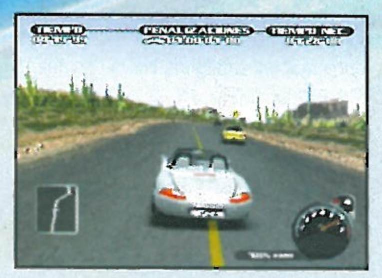


Modos de juego

Nada más encender la consola podrás elegir entre tres modalidades básicas de juego que suponen retos bien diferentes entre sí y que tienen sus propias peculiaridades: Evolución, Carrera Rápida y Piloto de pruebas. Obviamente el modo de juego estrella es el de Evolución, por lo que vamos a desglosarlo con más detalle en otro apartado sólo para él. Sin embargo, aquí tienes algunos consejos básicos para disfrutar también de la Carrera Rápida y Piloto de Pruebas, que casi podríamos considerar como juegos en sí mismos.

➤Piloto de pruebas

Ésta es una modalidad de juego en la que se te propone entrar a formar parte de un equipo de pilotos expertos. Para ello, deberás pasar una serie de pruebas, entre las que se cuentan slaloms de diferentes dificultades y tiempos, así como carreras en las que tienes que realizar unos tiempos ya fijados y en las que el mas mínimo roce con cualquier cosa será penalizado con un segundo a sumar al tiempo total. Seis carreras de alta dificultad te llevarán a conseguir el carné de piloto profesional. Pero no creas que esto hará que las carreras paren o que sean mas sencillas, no, aún te quedarán muchas más por completar. Esta modalidad la disfrutarán todos aquellos amantes de la velocidad, el riesgo y de los retos difíciles de superar. Sólo podemos darte un consejo: memoriza los recorridos, es la única manera de conseguir batir los escalofriantes tiempos que se nos piden.
Otra cosita, no olvides aprovechar cualquier ocasión que tengas de acortar las curvas, siempre que ello no te penalice al derribar algún cono.



➤Carrera rápida

Aquí encontraremos carreras sencillas y divertidas en las que podrás correr en compañía de tus amigos. No hace falta nada en especial, ni haber pasado ninguna carrera previa para poder correr en cualquiera de los circuitos. Es, en definitiva un apartado totalmente abierto y pensado para proporcionar la mayor diversión en el mínimo tiempo posible. No olvidéis que podéis jugar hasta cuatro personas a la vez. Recuerda, hay cuatro modalidades diferentes.

Contrarreloj: en esta divertida modalidad, el tiempo que puedes ir sacando a tu oponente se va sumando en cada una de las carreras hasta que dicho tiempo llega a una cifra que está prefijada.



Carrera: termina con el mejor tiempo y ganarás. Estos dos juegos comparten los mismos circuitos: Cañón cactus, Circuito C, Riviera, Jardín villa, Cerro nevado y Puerto. Practica en ellos y dejarás en ridículo a tus amiguetes...



Persecución: ¡Cuídate de que no te coja la poli! Si eliges la opción de jugar con un amigo, uno será el poli y el otro el caco. La mejor manera de despistar al poli es perderse por el mayor número posible de callejuelas. En línea recta la policía normalmente suele ser bastante más rápida, así que gira siempre que puedas, y les despistarás.





Capturar bandera: Tienes que ser el primero en conseguir todas las banderas (puedes elegir el número) para poder ganar. Estos dos juegos comparten las pistas Ciudad centro (EEUU), Tierras altas (Escocia), Ciudad costera (Francia), Zona industrial (Japón) y Calle invernal (Alemania).

Los circuitos de esta modalidad son los mismos que los del Modo Evolución, pero con todas las calles abiertas y con posibilidad de meterse en cualquier bocacalle. Lo máximo jugando a 4.



➤Modo Evolución

De los tres modos de juego, es el más importante y mejor desarrollado. Este modo de juego te da la oportunidad de competir en diferentes carreras y estilos (entre ellos, torneos con diferentes categorías, carreras de fin de semana y carreras de pilotos).



Cuentas con los modelos de la marca Porsche que han ido saliendo desde mediados de siglo hasta el ultimísimo modelo del año 2000. Carreras de diferentes estilos, diferentes velocidades y potencias y un sinfín de circuitos harán que sientas toda la fuerza de esta mítica marca. ¡Prepárate a volar a toda velocidad al volante de tu Porsche!







1. Era Clásica

El juego lo comienzas con 12000 créditos con los que tendrás que comprarte un coche con el que empezar a competir para conseguir más créditos y poder optar así a carreras y coches de mayor importancia. Lo más recomendable para empezar es elegir el torneo en la categoría 3, y para ello el mejor coche es el Roadster del '70 con el que te gastarás 11955 créditos de los 12000 que tienes. No te choques, ya que no tendrás dinero para arreglar el coche. Si quedas seleccionado entre los tres primeros en las tres carreras de la categoría 3 debes comprarte un coche de la categoría 2 (el 911 Targa es muy bueno, quizá algo caro de primeras) y competir por uno de los tres primeros puestos otra vez. Ya sea vendiendo algunos de los coches anteriores o bien con las ganancias, cómprate algún cochazo de la categoría 1. Nosotros te recomendamos, por manejo, velocidad y aceleración, el 911 carrera RS, realmente vale los 34000 créditos que cuesta (de segunda mano y con sólo dos carreras tienes el 911 S 2.4 Targa a 8000 créditos más barato). Las carreras de cada categoría son las representadas en los cuadros de la derecha. Encontrarás su descripción en el apartado "Circuitos de Torneo".

Una vez terminadas las tres categorías ya puedes pasar a la siguiente Era, pero te recomendamos que hagas varias carreras en la opción "Carreras de fin de semana" y "Circuitos".

Carreras de fin de semana: Vas a encontrar dos circuitos diferentes: Valle en penumbra (Porsche 356) y Ciudad Castillo (Porsche 914); puedes encontrar su descripción en el apartado "Circuitos de fin de semana".

Ten cuidado con tus tres contrincantes porque no sólo conducen muy bien sino que también tienen muy mala uva y aprovecharán cualquier oportunidad que les des para echarte de la carretera o hacerte chocar con algo, restándote así tiempo y evitando que quedes entre los tres primeros.

Categoría 3

Circuitos	Premios
Aldea fortificada (Alemania)	1° 15.000 créditos
Riviera (Francia)	2° 10.000 créditos
Valle desierto (EEUU)	3° 8.000 créditos

Categoría 2

Circuitos	Premios
Selva negra (Alemania)	1° 20.000 créditos
Costa (Francia)	2° 15.000 créditos
Centro ciudad (EEUU)	3° 10.000 créditos

Categoría 1

Circuitos	Premios
Cerro nevado (Alemania)	1° 25.000 créditos
Valle norte (Escocia)	2° 20.000 créditos
Cerro polvoriento (EEUU)	3° 15.000 créditos

Circuitos: Competirás en la copa SPYDER 550 (lo encontrarás de segunda mano a 48000 créditos). Arréglale todo menos la carrocería, cuesta mucho y no vale de nada. Completa este circuito varias veces seguidas, ya que es muy fácil ganar el oro y cada vez que lo consigas, obtendrás 60000 créditos, que te aseguramos vas a necesitar más adelante (los coches en la Era dorada son muy caros...).

Si consigues quedar entre los tres primeros de la clasificación en la Era Clásica podrás acceder a la Era Dorada.








2. Era Dorada





De nuevo, al igual que en la Era Clásica, te recomendamos que completes el torneo en el que te vas a encontrar con tres categorías cada una con cuatro recorridos. Los tres primeros son los que ya conoces de la Era Clásica con ligeras variaciones. El cuerto es nuevo y está localizado en Escocia.

Si nos has hecho caso en los consejos que te hemos dado, y has corrido varias veces en el circuito SPYDER 550 quedando el primero, tendrás dinerito fresco (además habrás observado que tanto tu cuenta como el valor de todos tus coches se ha revalorizado y gozas de más dinero) y no habrá problema para comprarte un buen coche nuevo. Te recomendamos el 924 Turbo (para la categoría 3), se maneja muy bien y corre bastante.

En la categoría 2 te recomendamos el 944 turbo y en la categoría 1 el que mejores resultados da es el 959, pero te debemos advertir que debes usar el freno con esta bestia porque es tal la fuerza que tiene y la velocidad que alcanza que se puede convertir en un coche difícil de dominar. Pero si le coges el tranquillo es una verdadera gozada manejarlo.

Los cuatro recorridos de las distintas categorías y los correspondientes premios los puedes ver en los cuadros.

Carreras de fin de semana: Te vas a encontrar en esta modalidad seis carreras diferentes en las que te enfrentarás a otros tres excelentes y malvados conductores. Los circuitos y sus coches son:

Categoría 3

Circuitos	Premios
Aldea fortificada (Alemania)	1° 40.000 créditos
Riviera (Francia)	2° 30.000 créditos
Valle del desierto (EEUU)	3° 20.000 créditos
Páramo campestre (Escocia)	

Categoría 2

Circuitos	Premios
Selva negra (Alemania)	1° 50.000 créditos
Costa (Francia)	2° 40.000 créditos
Centro ciudad (EEUU)	3° 30.000 créditos
Faro acantilado (Escocia)	

Categoría 1

Circuitos	Premios
Cerro nevado (Alemania)	1° 60.000 créditos
Valle norte (Francia)	2° 50.000 créditos
Cerro polvoriento (EEUU)	3° 40.000 créditos
Carretera montaña (Escocia)	

Ciudad castillo (Alemania) ➡ Porsche 356.
Valle en penumbra (Francia) ➡ Porsche 914.
Cañón cactus (EEUU) ➡ Porsche 924.
Puerto (Escocia) ➡ Porsche 944.
Ciudad castillo (Alemania) ➡ Porsche 928.
Valle en penumbra (Francia) ➡ Porsche 959.

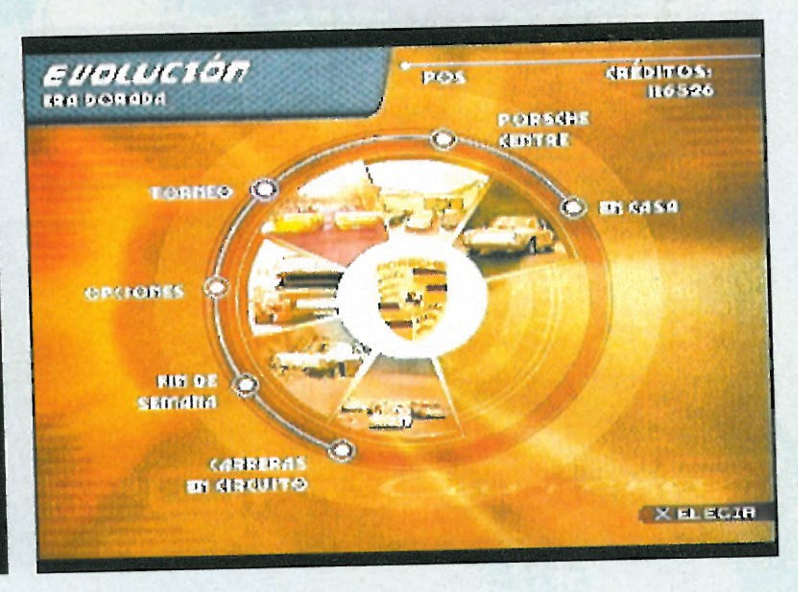
Circuito de carreras: Tienes dos diferentes: La Copa SPYDER 550 en el circuito A (está bastante mejorado tanto el firme como los márgenes) donde de nuevo ganarás 60000 créditos por oro (gana muchas veces, confía en nosotros, en la Era Moderna, tanto los coches como las reparaciones están por las nubes); y la Copa PORSCHE 917 que se desarrolla por el circuito B que te describiremos luego. El Porsche 917 Short Tail es un pelín caro, pero lo tienes también de segunda mano bastante más asequible. (Te recomendamos esta opción).

Ya sabes que si quedas entre los tres primeros de la clasificación general de las tres categorías del torneo podrás pasar a la Era Moderna.









3. Era Moderna

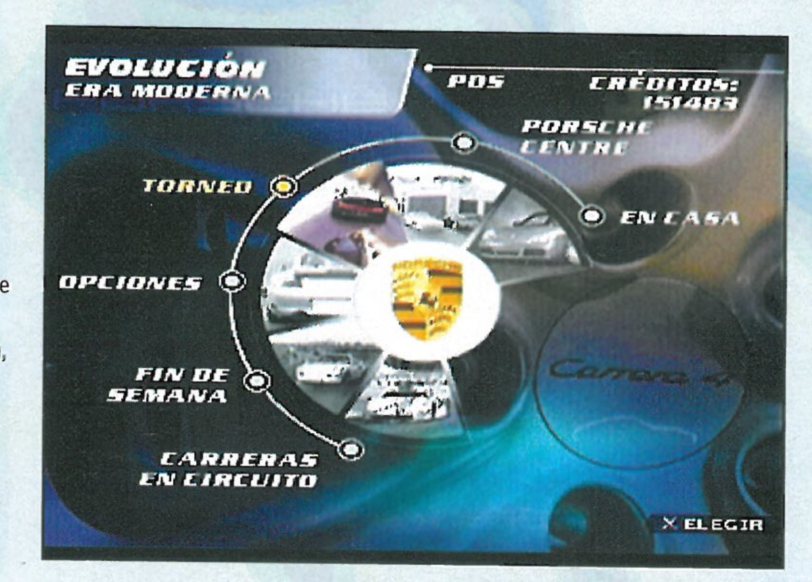
Te tienes que comprar coches para poder participar y cuestan un montón. Si no tienes suficiente dinero podrás vender algunos de tu garaje, pero ojo, no vendas ninguno que vayas a necesitar luego para las carreras de fin de semana o los circuitos. Te indicamos cuáles vas a necesitar:

- ➡Porsche 356 ➡Porsche Boxter
- ➡Porsche 944 ➡Porsche 911 (993)
- ➡Porsche 968 ➡Porsche 911 (996)
- ➡Porsche 914 ➡Porsche 917 Short Tail
- ➡Porsche 924 ➡Porsche 928
- ➡Porsche 959 ➡Spyder 550

Ánimo porque ya te enfrentas a unos coches bastante más difíciles de manejar. La velocidad ha aumentado considerablemente y además los circuitos conocidos adquieren mayor dificultad con lluvia, nieve extra, andamios, obras, etc. A los circuitos conocidos se suman los de Japón que se caracterizan por dificultades como ciudades con trazados en "Z" que son realmente difíciles de pasar si quieres mantener cierta velocidad y por terrenos resbaladizos como el del bosque de bambú y el poblado.

En la categoría 3 te recomendamos el 911 C4, en la categoría 2 pensamos que el más apropiado por velocidad y manejo es el 911 RS y en la 1, sin duda, nos decantamos por el 911 GT3.

Los premios por recorrido en esta era son de 10000, 9000, 7000 y 6000 para el primero, segundo, tercero y cuarto respectivamente. ¡Valor y al Porsche! Los recorridos de cada categoría y sus correspondientes premios los puedes comprobar en los cuadros.



Carreras de fin de semana: Ahora sí que te vas a enfrentar a unas carreras realmente difíciles. Tanto por los recorridos (sí, ya sabemos que son los mismos, pero ahora llueve y los coches resbalan o verás algunas zonas en obras, etc) como por tus contrincantes, que corren mucho y se lanzan hacia ti como demonios para hacerte chocar. Ten cuidado y pisa a fondo el acelerador de tu Porsche. Los circuitos y sus coches son los mismos que en la Era Dorada, pero ahora hay cuatro circuitos nuevos con sus correspondientes coches, y éstos son :

Urbe (Japón) ➡ Porsche 968.
Cañón cactus (EEUU) ➡ Porsche Boxter.
Puerto (Escocia) ➡ Porsche 911 (993).
Urbe (Japón) ➡ Porsche 911 (996).



Circuitos: Aquí vas a encontrar cinco carreras diferentes en tres circuitos. Los dos primeros ya los conoces: Circuito A y B con la copa SPYDER 550 y PORSCHE 917 respectivamente. Si no has ganado muchísimos créditos en tus carreras anteriores prepárate a vender parte de tu garaje para comprar los coches que necesitas para las tres siguientes carreras. Todas se desarrollan en el circuito 3 y los diferentes coches con los que correrás son el Porsche GT1, el Porsche GT2 y el Porsche GT3. La dificultad en este orden va disminuyendo al disminuir también la velocidad tope de cada uno.

Categoría 3

Circuitos
- Aldea fortificada (Alemania)
- Riviera (Francia)
- Valle del desierto (EEUU)
- Páramo campestre (Escocia)
- Astillero (Japón)

Premios
- 1° 70.000 créditos
- 2° 60.000 créditos
- 3° 50.000 créditos

Categoría 2

Circuitos
- Selva negra (Alemania)
- Costa (Francia)
- Centro ciudad (EEUU)
- Faro acantilado (Escocia)
- Jardín villa (Japón)

Premios
- 1° 80.000 créditos
- 2° 70.000 créditos
- 3° 60.000 créditos

Categoría 1

Circuitos
- Cerro nevado (Alemania)
- Valle norte (Francia)
- Cerro polvoriento (EEUU)
- Carretera montaña (Escocia)
- Bosque de bambú (Japón)

Premios
- 1° 100.000 créditos
- 2° 90.000 créditos
- 3° 80.000 créditos









Recorridos

➢Torneo



1. Aldea fortificada (Alemania)

Récord de pista: 3' 55"
Vuelta: 1' 51"

Tras una subida considerable, en la que el coche va a un 65% de su capacidad, cuentas con la ventaja de que es muy sencillo apurar en las curvas, lo cual te permitirá familiarizarte con el coche. Llega la primera gran curva hacia la derecha (dentro de la ciudad) en la que tendrás que frenar un poco si no quieres estrellarte. Otro par de curvas, siempre a la derecha, y una recta larga te llevarán a una pequeña chicane que te será muy útil si sabes apurar bien. La última curva cerrada a la izquierda (después de pasar un túnel) será muy sencilla de salvar abriéndote un poco a la derecha y acelerando a fondo.



2. Riviera (Francia)

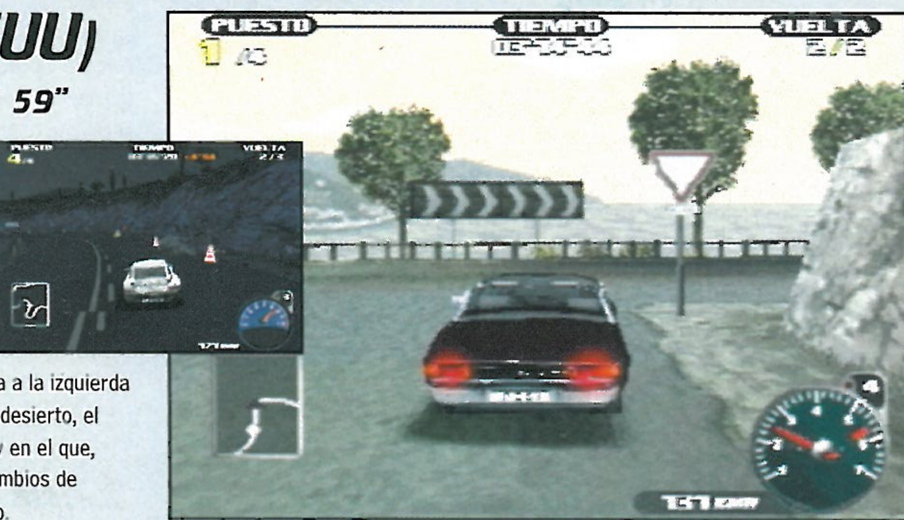
Récord de pista: 3' 25"
Vuelta: 1' 35"

Tras una recta larga llega una curva a la derecha muy cerrada con un ángulo de 60º en la que tendrás que frenar algo para no chocar. Después de una subida llegarás a una rotonda en la que tendrás que frenar un poco para pasarla sin dificultad. El resto de la ciudad y el principio del campo es un cúmulo de curvitas abiertas sin ninguna dificultad hasta que llegas a una curva a la derecha con un ángulo de 90º, algo peligrosa dada la velocidad que te han permitido coger antes. De ahí pasamos a una zona rocosa en la que tendrás alguna complicación, pues cualquier despiste hará que choques y el coche se te parará completamente. Ya sólo te queda una curva de 90º y una recta larga y fácil como la del principio para llegar al final.

3. Valle desierto (EEUU)

Récord de pista: 4' 15" **Vuelta: 1' 59"**

Empieza la carrera con dos curvas a la derecha con ángulos de 80º o menos, en los que el uso del freno es la clave. Una recta ondulada nos dará paso a otra curva difícil a la derecha y a una chicane que te permitirá arañar unos segundos al cronómetro. Más adelante nos encontraremos una curva a la izquierda y rodearemos con una curva muy redondeada y muy abierta pero continúa una montaña rocosa. Pero no te confíes, porque están por llegar las dos curvas más difíciles del circuito, ya que están escarbadas en la roca y cualquier golpecito detendrá por completo el coche. Una curva cerrada a la izquierda nos devuelve otra vez al desierto, el cual está libre de rocas y en el que, después de un par de cambios de rasante, acaba el circuito.



4. Selva negra (Alemania)

Récord de pista: 4' 09" Vuelta: 1' 59"



Una recta zigzagueante es el comienzo de la carrera a la que sigue una curva cerrada a la izquierda en la que hay mucho espacio para derrapar.
Otra curva nos lleva a la ciudad en la que encontramos una curva peligrosa a la derecha de un ángulo de 70º.

Más tarde llega un giro formado por tres curvas pequeñas y varios chicanes seguidos. Tras una curva a la derecha volvemos al campo, lleno de curvas abiertas y sin dificultad, y flanqueado por nieve que en caso de despiste no te parará en seco, sólo te frenará.

5. Costa (Francia)

Récord de pista: 3' 14" Vuelta: 1' 37"

¡Es de noche! Para empezar, una recta algo zigzagueante nos abre camino a una curva con un ángulo de 90º dentro de la ciudad. Salimos al campo y llegamos a una curva a la derecha muy cerrada en la que con habilidad podrías arañar segundos cerrando por dentro. Una serie de curvas y rectas sin dificultad nos da paso a lo más complicado de este circuito: una rotonda en la que hay que seguir recto.
El uso del freno antes de entrar, y quizá el de mano una vez dentro, se hace necesario e imprescindible.





De ahí llegamos a una curva a la izquierda que está algo mal señalizada y a una recta algo zigzagueante y bastante larga que acaba en otra curva a la derecha muy cerrada y finalmente en la meta.

6. Centro ciudad (EEUU)

Récord de pista: 2' 36" Vuelta: 1' 13"

Llegamos a un circuito de grandes avenidas y curvas en ángulo recto. ¡Cuidado con la oscuridad! La primera curva es hacia la derecha, puedes cerrarla mucho atravesando la acera (no hay problema puesto que es muy ancha), pero presta mucha atención y ten cuidado con la palmera que hay en el medio! Si chocas, te parará en seco.

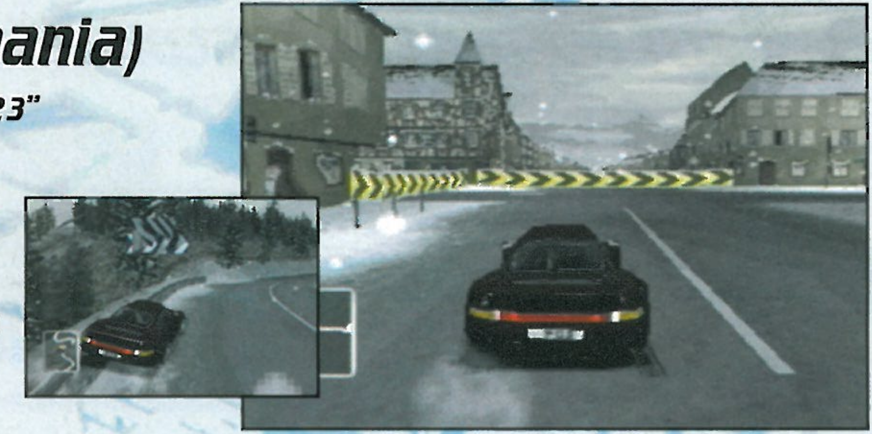
Pasamos al parque, que es igual que la ciudad pero con la carretera algo menos ancha. Para finalizar, en la última curva del circuito (90º a la derecha) acorta por la acera pasando entre el edificio y la palmera.

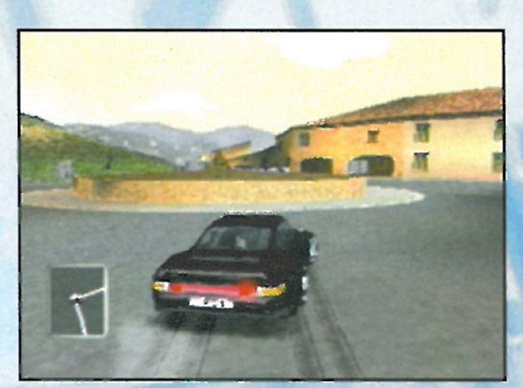


7. Cerro nevado (Alemania)

Récord de pista: 3' 21" Vuelta: 1' 23"

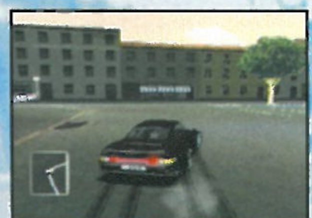
Tras una recta de aceleración llegamos a dos curvas en ángulo recto dentro de la ciudad en las que el freno te será de gran ayuda. Si te quedas corto en el freno, ahí están las casas para pararte.
Una curva más en ángulo recto y una chicane dentro de la ciudad te darán paso a la montaña: primero te la encontrarás llena de curvas en "S" muy abiertas y con la carretera bastante estrecha, un poco más tarde con unas rectas larguísimas y muy anchas en las que podrás poner esa preciosidad de cochazo que conduces a toda de velocidad pisando a fondo el acelerador y disfrutando a tope.





8. Valle norte (Francia)

Récord de pista: 3' 28" Vuelta: 1' 38"



Tras una curva a la derecha en ciudad llegamos a una en ángulo recto con plazoleta a la derecha en la que podrás acortar camino. Después, otras dos curvas cerradas, la última en una rotonda a la derecha, dan paso al campo en el que, tras unas pequeñas curvas abiertas, llegamos a una zona rocosa con la carretera muy estrecha y curvas en "S" muy abiertas pero continuas, que acaban en una curva bastante pronunciada que va a desembocar finalmente en la meta.



9. Cerro polvoriento (EEUU)

Récord de pista: 3' 50"
Vuelta: 1' 51"

Una recta en la que se coge velocidad nos abre el camino hacia una curva de un ángulo de 50º ¡Muy peligrosa! De ahí pasamos a otras menores y más abiertas.
Una recta con cambios de rasante nos lleva a una curva cerrada a la derecha y a un desfiladero estrechísimo y lleno de curvitas en las que tenemos posibilidades de estrellarnos, y por tanto, quedarnos parados perdiendo unos segundos preciosos.
Después, unas curvas sin importancia te llevarán, a partir de aquí, a la tan esperada meta.

10. Páramo campestre (Escocia)

Récord de pista: 5' 25" Vuelta: 1' 51"

La carrera comienza con un conjunto de curvas abiertas y en carretera ancha que va marcar el estilo del recorrido.
Entramos en el pueblo, en el que predominan las avenidas anchas y las curvas cerradas de 90º a ambos lados. Después de la cuarta curva de la ciudad, llegas a un puerto, y pasas por una bocacalle no cerrada al tráfico; si te metes por ahí ahorrarás unos segundos, es un pequeño atajo permitido.
Ten cuidado porque más adelante hay un puente de madera en alto, tienes que frenar, ya que si no lo haces podrías volcar.
Sigue rápido hacia adelante, porque únicamente una última carretera bastante sinuosa te separa de la meta. Tendrás que demostrar tu habilidad.



11. Faro acantilado (Escocia)

Récord de pista: 6' 29" Vuelta: 2' 11"

Este es un circuito de carreteras anchas y curvadas abiertamente (en su mayoría), en el que el mayor problema radica en la lluvia. El suelo está mojado y por lo tanto el coche resbala, pero si le coges el tranquillo y vas tirando del freno de mano, conseguirás derrapar y quedarte colocado de la mejor forma.
Es una de las etapas más largas pero no es nada difícil, todo lo contrario, es bastante facilita y, sobre todo muy, pero que muy divertida, ya lo comprobarás.

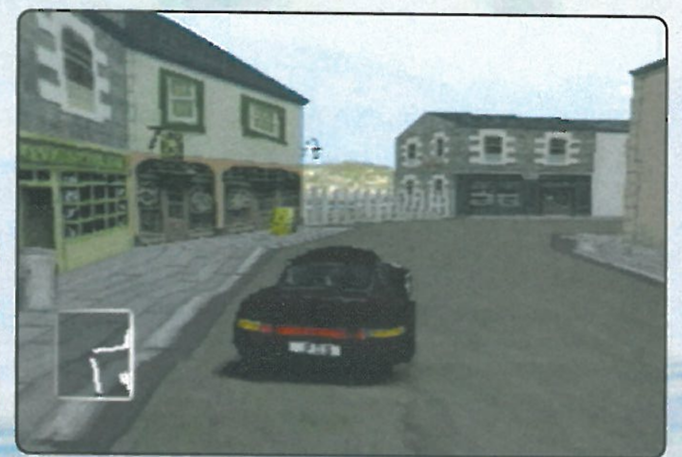


12. Carretera de montaña (Escocia)

Récord de pista: 8' 12" Vuelta: 2' 26"

Nada más empezar (al coger velocidad) llegarás a una curva a la derecha muy pronunciada, cuidado con ella. Prepárate, porque ahora llega una subida a una montaña llena de curvas en "S", abiertas pero continuas.
Usa mucho el freno. Tras muchas curvas cerradas y otras abiertas y continuas, llegamos al pueblo. ¡Atención a la primera curva a la derecha! La protección que hay de frente no es irrompible, si chocas te meterás en un recodo en el que perderás segundos.
En la cuarta esquina puedes acortar por la derecha (en el puerto), de ahí, un par de curvas más en ángulo recto dentro de la ciudad y llegaremos a una curva muy abierta que conduce hasta la meta.





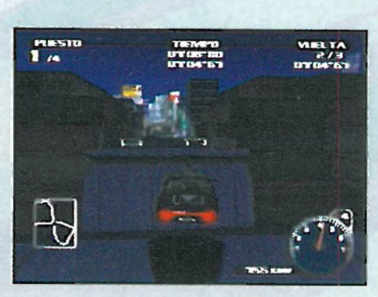
13. Astillero (Japón)

Récord de pista: 6' 15" Vuelta: 2' 04"

La carrera empieza en un pasillo con cajas de madera como obstáculo. Intenta no chocar con ninguna para coger velocidad, ya que unos metros más adelante tendrás que saltar y pasar volando por encima de una carretera. De ahí pasas, por un camino sinuoso, a una ciudad llena de esquinas seguidas en "Z". Una vez en el campo de nuevo, nos encontramos con un circuito más ancho y sencillo. Atención con la segunda curva en 90º a la derecha, si se te va el coche un poco no tienes una protección a pie de giro, hay un pequeño recodo en el que el coche se te puede quedar atrapado perdiendo unos segundos que no te sobran.
Una recta ondulada flanqueada de almendros te llevará a la curva más complicada de todo el circuito, con tan solo 20º de ángulo interior, es una trampa que de seguro te hará perder tiempo. Una recta muy recta, donde cogerás muchísima velocidad, desemboca en ángulo recto en la ciudad... ¡Frena!







Ya estás de nuevo en los almacenes de cajas. Nada complicado, curvas fáciles. Intenta esquivar las cajas para no chocar con ellas, pero si así fuera, tranquilo, porque se rompen. Te frenarán, pero no te pararán del todo. Acelera a fondo, que el circuito es tuyo.
Hay un pequeño truco que puedes realizar fácilmente en este circuito y que te ayudará bastante: déjate caer en el foso del principio. Directamente irás a parar a la recta final de la carrera y de esta forma tan simple conseguirás ahorrarte casi una vuelta entera.

14. Jardín - villa (Japón)

Récord de pista: 5' 34" Vuelta: 1' 42"



Tras una recta zigzagueante por un bosque llegas a la primera curva a la derecha de 90º.
La recta sinuosa sigue, primero con bosque a un lado y pueblo al otro y luego, tras una curva 90º a la derecha, dentro del pueblo. Llegamos a una carretera y el zig-zag sigue hasta que llegamos a la ciudad, en la que todo son curvas de 90º continuas .
Salimos de nuevo al campo y las curvas en 90º siguen presentes en el circuito.

La mayor dificultad que tenemos aquí radica en que no siempre nos queda tiempo para mirar el plano entre curva y curva, y, según nos acercamos a ellas, no es fácil distinguir si son a la derecha o a la izquierda. Cuidadito.

15. Bosque de bambú (Japón)

Récord de pista: 5' 32" Vuelta: 1' 37"



El circuito empieza en asfalto con unas curvitas abiertas (tres en concreto) para desembocar en una algo cerrada y muy mal señalizada, a la izquierda (no te dejes engañar). Llegamos al bosque de bambú; aquí el terreno es altamente deslizante, ten mucha precaución y frena de vez en cuando si no quieres ir dando bandazos de un lado a otro.



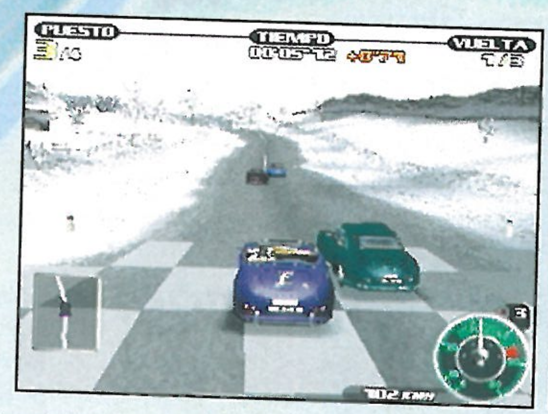
Todo el bosque y el pueblo son una recta larguísima y sinuosa. Ten cuidado cuando veas a Buda, porque unos metros más adelante hay una curva de 90º a la izquierda (ojo, porque la protección está algo metida, con lo que si te vas un poco perderás segundos mientras tratas de volver a la pista).
De nuevo estamos en asfalto y, tras una pequeña chicane muy mal indicada, llegamos a una curva a la izquierda de 80º criminal. Otra vez estamos en terreno muy deslizante, cogeremos velocidad para frenar en la siguiente curva (ángulo de 90º) que hay.

De ahí a la meta tan solo hay un zig-zag sencillo. Este es un circuito realmente complicado, así que te recomendamos concentración y calma.

➤Carreras de fin de semana

1. Ciudad castillo (Alemania)

Récord de pista: 5' 56"
Vuelta: 1' 54"





Tras una carretera ondulada, llegarás a la primera curva a la izquierda de 90º y de ahí, tras una recta larga y otra curva de 90º (en esta curva hay un parking a la izquierda, acorta por ahí, cerrando la curva al máximo entre el parking), llegamos a una de las curvas más difíciles de todo el circuito: tiene un ángulo de 40º, y viene precedida de una carretera curvada que te obliga a frenar. Eso sí, si eres hábil puedes acortar por dentro entre la roca y la señal, ¡no te la peges!
Métete por el túnel y prepárate a frenar para pasar esa curva a la izquierda del final. Lograrás pasar con facilidad la carretera al borde de la montaña rocosa, y de ahí irás directo hacia campo abierto en el que sólo te encontrarás una curva difícil que superar y después llegarás a ¡la meta!

2. Valle en penumbra (Francia)

Récord de pista: 6' 52" **Vuelta:** 2' 17"



Recorrido lleno de curvas abiertas y sin grandes dificultades. Tan sólo son reseñables dos curvas cerradas, una a la derecha y otra a la izquierda al principio del circuito. La primera, nada más entrar al pueblo, tómala muy abierta, ya que la esquina que vemos, en la curva por dentro, es falsa. Después veremos otra esquina, en la que si nos cerramos mucho nos estrellaremos contra la casa. Te será bastante fácil quedar el primero en este circuito.



3. Cañón cactus (EEUU)

Récord de pista: 3' 50"
Vuelta: 1' 51"



Empiezas en el desfiladero rocoso y estrecho, ¡cuidado con tus adversarios, porque te harán chocar a la mínima oportunidad que les des! Después de un par de curvas abiertas y una en ángulo recto (cuidadín, porque el coche resbala con la lluvia) verás una urbanización de avenidas anchas y curvas de 90°. ¡Atención!, la segunda no la cortes mucho, porque lo que hay en la esquina de dentro no es una señal sino una farola que te parará. Un par de cambios de rasante pronunciados y unas curvitas abiertas nos llevan a una peligrosa de 70° en la que tendrás que pisar el freno si no quieres comer cactus; después métete otra vez en el desfiladero para llegar hasta la meta.

4. Puerto (Escocia)

Récord de pista: 4' 14"
Vuelta: 1' 26"

La principal característica de este circuito es que hay tantas curvitas en "S" pequeñas y seguidas, y vas tan rápido con el 944, que no te da tiempo a mirar el planito del trazado. No hay apenas curvas cerradas en este recorrido. Tienes que frenar un poco en el pueblo, ya que, es tal la velocidad que llevas, que no da tiempo a ver el mobiliario urbano y te lo puedes tragar. Ten cuidado al salir del pueblo, porque ahí está la única curva cerrada de 90° de todo el circuito, así que mucho cuidado.





5. Urbe (Japón)

Récord de pista: 6' 13"
Vuelta: 1' 56"

Tras una recta bastante larga, nos encontraremos con una disposición de cinco curvas de 90° en "Z" que son más peligrosas de lo que parecen en el plano a primera vista. El jardín también es una sucesión de curvitas de ángulo semicerrado, pero de configuración abierta. De ahí pasamos otra vez a la ciudad, con sus ángulos rectos y calles estrechas. ¡Precaución extrema! Nada más terminar la ciudad llega la peor curva del circuito, es a la izquierda y con un ángulo de 30° ¡Cuidadín!

Una circunferencia abierta nos lleva a un ángulo recto a la izquierda y a una recta en la que cogeremos velocidad para volver a frenar en la siguiente curva de ángulo 90°. De ahí a la meta sólo hay un zig-zag.

➤Circuitos de carreras

1. Circuito A (Copa Spyder 550)

Récord de pista: 3' 31"
Vuelta: 1' 10"





Circuito fácil de anchísima carretera en el que la mayoría de las curvas son largas y muy abiertas. No es necesario por tanto el uso del freno en ningún momento, te bastará con levantar el pie del acelerador antes de llegar a algunas curvas muy determinadas



2. Circuito B (Copa 917)

Récord de pista: 2' 59"
Vuelta: 00' 55"

Tras una recta llegarás a una curva abierta a la derecha que nos lleva a un zig-zag, primero muy suave y después algo más pronunciado, donde, si no tienes cuidado, puedes perder el control de tu vehículo.
Y ahora es cuando, tras una recta donde cogerás velocidad, llegas a la curva más difícil del circuito, una curva cerradísima y larga a la derecha en la que es muy difícil no tener ningún contratiempo.
Y finalmente ya sólo nos queda otra curva importante que seguro lograrás pasar sin ningún problema para conseguir llegar a la meta.

3. Circuito C

(Copa GT1)

Récord de pista: 3' 03"
Vuelta: 1' 00"

(Copa GT2)

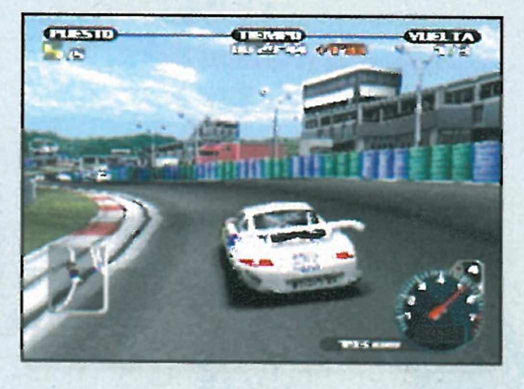
Récord de pista: 3' 02"
Vuelta: 1' 00"

(Copa GT3)

Récord de pista: 2' 56"
Vuelta: 0' 58"







Tras una curva redonda y muy abierta, llegamos a una chicane pequeña y cerrada en la que tendrás que frenar un poco porque es muy fácil dársela. Si has frenado en la chicane no te será difícil pasar la siguiente curva. Una sucesión de curvas abiertas, pero que te obligan a frenar un poco, te llevan a un par de curvas a la derecha y a la izquierda algo peligrosas. De ahí pasamos a una recta larga y a una curva redonda y muy abierta. Ya sólo, desde aquí, nos quedan un par de curvas para llegar hasta la meta.
Y con esto damos por terminada esta guía: que la disfrutes.

Diario de un soldado

A la atención del General H. F. Roosevelt, Comandante en Jefe de las tropas aliadas en Europa durante la Segunda Guerra Mundial:
Señor, tras acabar la guerra, y tal y como le prometí, le envío el diario de mis misiones en la operación de infiltración llamada Medal of Honor, para que todas mis acciones puedan ser estudiadas por futuras generaciones de combatientes de élite.
Espero que todas las anotaciones que conservo en este diario sean lo suficientemente claras y útiles para la empresa que les ha sido encomendada.
Adiós y muchas gracias por su atención señor.
Washington,
a 24 de septiembre de 1946.

MEDAL OF HONOR

Consejos

A continuación expongo una lista de consejos más o menos generales, con el fin de evitar problemas y complicaciones durante la consecución de los objetivos, será mejor que los novatos presten mucha atención:

- Cuidado con los enemigos caídos, ya que podrían haber dejado una granada en el suelo lista para explotar cuando pases a recoger su munición.
- Avanza despacio para no encontrarte con muchos enemigos a la vez.
- En las misiones de infiltración mata a los enemigos por la espalda, evitarás ser descubierto.
- Si en alguna ocasión te encuentras rodeado por muchos enemigos, utiliza las granadas. Si no los eliminas, al menos huirán despejando el camino.
- Muévete lateralmente para evitar ser alcanzado por las balas en los tiroteos.
- Las cargas explosivas que deberás colocar a lo largo de tus misiones, deben ser situadas en unos cubos rojos parpadeantes, que conseguirás ver cuando te acerques al/los objetivo/s.
- Dispara a tus enemigos preferentemente a la cabeza , ahorrarás tiempo y munición.
- Destruye todas las cajas que te encuentres durante tus misiones para obtener ítems.



Armas



Rifle: Es el arma más equilibrada de tu arsenal; resulta eficaz tanto a larga como a corta distancia.



Ametralladora nazi: Muy buena en distancias cortas, pero bastante ineficaz en largas distancias.



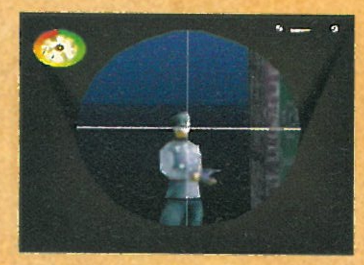
Ametralladora americana: Igual que la ametralladora alemana, aunque quizá sea esta más rápida.



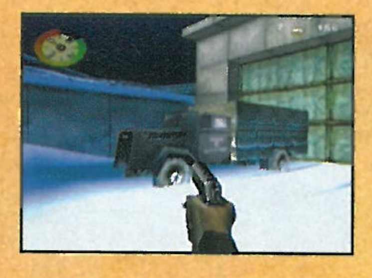
Granadas: Son muy eficaces y altamente destructivas en todas las distancias. No te quedes sin ellas.



Granadas nazis: Prácticamente son iguales a las granadas corrientes, así que cógelas también.



Rifle de francotirador: La especialidad de esta espectacular arma son las largas distancias.



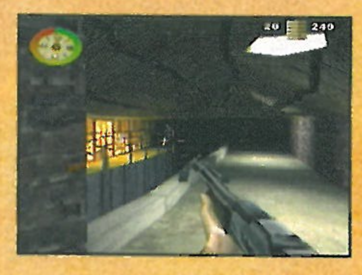
Pistola: Es muy eficaz en cortas distancias. Su única pega es la lenta frecuencia de disparos que tiene.



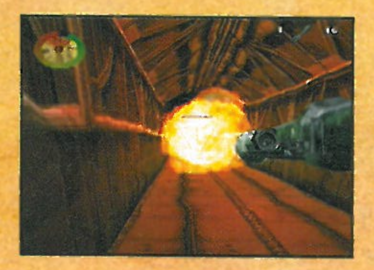
Pistola nazi: Este arma es bastante parecida a la pistola comentada anteriormente.



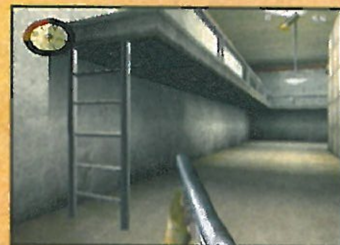
Pistola con silenciador: Ideal para las misiones de infiltración. Acaba con tus enemigos en silencio.



Ametralladora grande: Lo más potente del juego, excepto el bazooka. Genial para cualquier situación.



Bazooka: Bueno, con este arma sobran las palabras. Utilízala y verás como vuela todo lo que esté delante.



Escopeta: Ideal para las distancias cortas y muy útil para eliminar a los enemigos que estén detrás de cajas.

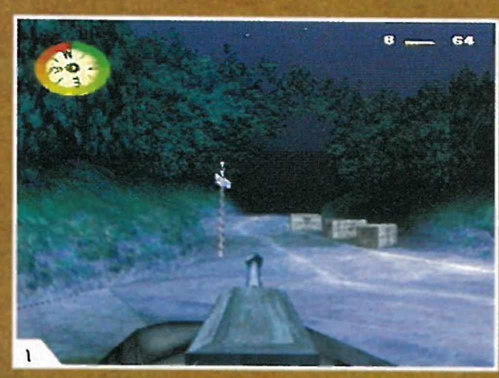


Rescue the 63 officer

Misión 1: Find the downed plane

Armas: Rifle y granadas
Objetivo 1: Recover Logbook
Objetivo 2: Find plane

Aprovechando la oscuridad de la noche, me deslicé hacia el camino entre los arbustos, donde eliminé a un soldado que encontré realizando su patrulla. Llegué a una casa que estaba vigilada por dos soldados, uno a la derecha y otro detrás de la misma. Tras acabar con ellos, entré en la casa, recogí la munición y el botiquín y continué por el camino de enfrente de la casa. Acto seguido, avisté una nueva casa (a la izquierda del camino) y dos soldados; también observé que había un pequeño sendero a la derecha, donde hallé unas útiles granadas. Avancé, y a los pocos metros, descubrí un nido de ametralladoras (1) que utilicé para acabar con los dos soldados que protegían la zona. Investigué esa misma área y, después de recoger la munición y el botiquín, continué por la senda hasta encontrarme con una señal.


1


2

Justo a su izquierda, se hallaba un camino elevado, donde acechaba un soldado alemán (2). Poco después, me topé con otro soldado, y a la izquierda de éste un nuevo camino que escondía una caja de granadas. Avancé por la senda y tras eliminar a tres soldados en un claro, llegué al pueblo y me encontré con dos soldados más. Giré a la derecha y usé el nido de ametralladoras para eliminar a los seis soldados que me perseguían (3). Continué hacia adelante y eliminé al francotirador que encontré a la derecha de mi posición; después, seguí andando hasta llegar a una casa derrumbada.

Cogí el botiquín y subí por unas escaleras que daban a una habitación con un hueco a su izquierda. Entré agachado por él y encontré el Logbook (4). La salida del hueco daba a una habitación con dos puertas: cogí el botiquín en la izquierda y continué por la derecha. Seguí entre los arbustos y avisté el avión caído (5) y a tres soldados que lo custodiaban. Después de eliminarles seguí y llegué a una ametralladora que usé para acabar con los dos soldados que estaban en la entrada del pueblo, mi último objetivo. Ya solo tenía que cruzar la enorme puerta gris para terminar la misión (6).


3


4


5


6

Misión 2: Search the town

Armas: Rifle, granadas y ametralladora nazi
Objetivo 1: Destroy radio transmitter
Objetivo 2: Neutralize gestapo threat
Objetivo 3: Locate maquis hideout


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10

Comencé a andar por las calles de este desconocido pueblo. En la primera esquina giré a la derecha y me topé de frente con un soldado; tras eliminarle, continué por esa calle y entré por la última puerta que encontré a mi izquierda; allí, destruí el transmisor de radio (1). Seguí mi camino, y localicé a un enemigo en lo alto de una balcón a la izquierda de mi posición. Después, torcí por una esquina a la izquierda, y la siguiente a la derecha. En esa calle avisté a un Oficial de la Gestapo (2), al que eliminé con sigilo; acto seguido, recogí su ametralladora del suelo y me dispuse a utilizarla para mis propósitos. Giré en la siguiente esquina a la derecha y encontré dos soldados (uno frente a mí, en la calle, y otro apostado en un balcón), además de un botiquín, a mi derecha en un portal. Continué avanzando y un poco más adelante, tuve que acabar con un nuevo Oficial de la Gestapo (3) y otro soldado. Tras acabar con ellos, giré a la izquierda en la siguiente calle y, después de cruzar un puente, eliminé (no sin cierta dificultad) a dos nuevos soldados que parecían aguardar mi llegada con malas intenciones. A la izquierda, en el camino en el que finalizaba el puente, encontré un botiquín y munición, y a la derecha descubrí el camino por el que debía continuar mi misión. De nuevo, otro puente, y sobre él un Oficial de la Gestapo (4) y un soldado que me pusieron en serios apuros. Después de acabar con ellos, crucé el puente y fui atacado por un otro Oficial de la Gestapo (5) que se encontraba, casi escondido, a la izquierda del camino que seguía.

De nuevo, y unos pasos más allá, me topé con otro oficial (en una calle a mi izquierda), y cerca de él munición y unas cuantas granadas. Tras esto, regresé al principio del puente y baje las escaleras situadas a mi derecha (6); me desplacé por el estrecho camino junto al río, y unos pocos pasos por delante de mí, encontré a un soldado y otro puente a mi izquierda que crucé sin más dilación. De repente, distinguí la figura de un nuevo Oficial de la Gestapo (7) (parecía que estuvieran por todas partes, los malditos), me ocupé de él y continué avanzando por el túnel, del que había salido el pobre desgraciado, hasta al final, donde encontré una escalera a la derecha, por la que subí. Una vez arriba, acabé con el soldado que encontré, y giré a la derecha en la siguiente esquina. En la nueva calle, hallé un botiquín a mi izquierda (en un portal) y un soldado apostado como un francotirador, en un balcón. A continuación, torcí a la derecha y me di de bruces con un nuevo oficial (8), terminé con él, y seguí por esa calle, donde al final descubrí granadas y un botiquín. Acto seguido, entré por la calle que antes había quedado a mi izquierda (una calle ascendente en forma de escalera, donde se encontraba un soldado subido a un balcón), y cuando llegué al final tuve que intercambiar unos cuantos disparos con un soldado y un Oficial de la Gestapo (9) (el último, por lo que terminé uno de mis objetivos). Tras ese momento de peligro, giré a la derecha y al final de la calle descubrí un almacén (10), donde se escondían otros dos soldados más, así como abundante munición y botiquines.

Salí del almacén por una puerta a su izquierda, y en la calle, me deshice de dos soldados que me disparaban desde mi izquierda, y tras eso, seguí por la derecha; encontré munición en los portales de la calle, y en la siguiente esquina, giré a la derecha de nuevo, donde me topé con un soldado. Acto seguido, torcí, esta vez, a la izquierda y tuve que enfrentarme a tres soldados a la vez.Después, giré a la derecha, donde encontré munición y botiquines en un portal a mi derecha, y al final de la calle, giré a la derecha. En la siguiente calle, encontré una casa con la puerta abierta, en la que encontré a un soldado, munición y un botiquín, al final de la misma, torcí a la izquierda. En la siguiente callejuela, avisté a un soldado y a un oficial. Tras quitármelos de encima, continué por el túnel, hasta que hallé, en su final, a otro soldado con otro oficial (11). A continuación, giré a la derecha y otra batalla contra dos soldados (uno subido en un balcón). Los alemanes habían dispuesto una gran cantidad de tropas, por lo que continué con mucha precaución. Tras andar unos pasos descubrí a dos nuevos soldados y, gracias a Dios, munición y un botiquín a la derecha. Al final de la calle, a la derecha, encontré un nuevo almacén, esta vez, ocupado por dos soldados y un oficial (12). Salí del almacén por la otra puerta, y fui a la izquierda, donde encontré a un oficial y un soldado; tras doblar una esquina me encontré de nuevo, con dos enemigos más y con un botiquín a la izquierda. Seguí mi camino, y, a unos cuantos metros, hallé una plaza con un tanque en su centro; allí tuve que acabar con dos oficiales y un soldado. Acto seguido, me alejé de la plaza por la calle a la derecha del camino por el que entré en ella y, al poco, descubrí una casa, en la que entré (pero antes, tuve que acabar con dos soldados que me atacaron por la espalda). Una vez dentro, me acerqué a la trampilla abierta en el suelo y finalicé así mi misión (13).


11


12


13

Misión 3: Sewer chase

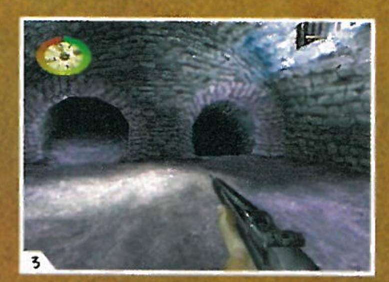

1

Armas: Rifle, granadas, ametralladora nazi y escopeta
Objetivo 1: Acquire 63 attache case
Objetivo 2: Locate maquis weapon cache
Objetivo 3: Exit sewer

Nada más comenzar, giré a la izquierda, y pude distinguir al fondo (a la derecha), un cadáver. Me acerqué a él y al hacerlo pude recoger el maletín (attache case) (1). Tras lo cual, me di la vuelta, y baje por la rampa que se encontraba frente a mí. En mi bajada me vi sorprendido por el ataque de un perro, al que acompañaba un soldado (2). Me deshice de ellos y continué bajando. Nada más terminar la rampa, giré a la derecha y eliminé a un nuevo perro y a dos oficiales con muy malas pulgas (los oficiales, no el perro). A continuación, subí por la primera rampa a la izquierda, y descubrí a un oficial, munición y un botiquín, tras lo cual, regresé al camino anterior. De nuevo, una rampa a mi derecha, que escondía un botiquín, y al final del camino, y a la izquierda, tuve que enfrentarme otra vez a un soldado y a su fiel amigo. En esta habitación en la que estaba, encontré dos caminos (3): uno a la izquierda, con munición y granadas, y otro a la derecha, que fue por el que continué mi misión, y en el que encontré a un oficial. Justo al final de ese camino, me topé de nuevo con la pareja soldado-perro, además de encontrarme en un cruce de caminos. Seguí el camino de la derecha, y encontré, frente a mi una ventana que abrí con un "ligero" bombazo (4), y a mi izquierda un soldado con... bueno, pues con su perro, como no. En la habitación que escondía la ventana, hallé una nueva arma (escopeta) (5) y abundante munición (maquis weapon cache). Acto seguido, salí de allí, giré a la derecha, recogí las granadas al final del camino, mate al soldado que apareció y regresé al cruce de caminos anterior, por el que seguí a la izquierda. Me encontré con la pareja soldado-perro, de nuevo, y al final del recorrido, encontré un botiquín, munición y, a la derecha, otra pareja de las de antes. Continué por el camino de la derecha, uno lleno de tuberías que salían del suelo (6), y me topé con dos soldados más. Al final del camino torcí a la izquierda, baje a una explanada (7), donde me disparaban desde arriba, y avance hasta que encontré un botiquín. Cerca del botiquín, y a mi derecha, vi una rampa que escondía a un perro; tras acabar con él, subí por la rampa y eliminé a dos soldados más. Avancé por el pasillo en el estaba y encontré, otra vez, a la pareja perro-soldado (aunque, en esta ocasión, pude recoger munición y un botiquín a mi derecha). Continué avanzando y me topé con un nuevo soldado, y a la izquierda con más botiquines; después de lo cual, y tras encontrar un nuevo cruce (donde encontré unas granadas en el camino de la derecha), giré hacia la izquierda.

Poco después, me hallé por encima de una gran sala, a la que se accedía por unas escaleras que estaban bajo mis pies; pero, antes de bajar eliminé, desde mi posición a dos insidiosos perros, y a un molesto soldado más. Una vez resuelto el problema, baje a la sala, y encontré un botiquín a mi derecha, y un pasillo frente a mí, que fue por el que continué mi andadura. Acto seguido, me encontré con un nuevo cruce. En el camino de la derecha, y tras acabar con un soldado y su perro, pude recoger unas granadas y un botiquín. Volví al cruce y seguí por el de la izquierda, que era el camino a seguir, y donde me topé con una nueva pareja perro-soldado. Acabé con ellos y continué por la izquierda, donde encontré granadas y un nuevo botiquín, además de una pareja de enemigos un poco más allá. Tras acabar con ellos, me encontré en una enorme estancia, rodeada por unos estrechos pasillos metálicos, que era por donde se podía andar, seguí por ahí y descubrí la salida de las alcantarillas (exit sewer) al fondo (8), y a la derecha de la entrada por la que entré a la estancia. Otra misión más finalizada con éxito.


2


3


4


5


6


7


8

Destroy the mighty railgun Greta

Misión 4: Sneak into the rail station

Armas: Pasaporte y pistola con silenciador
Objetivo 1: Switch tracks
Objetivo 2: Obtain ausweis blau "ID blue"
Objetivo 3: Obtain ausweis rot "ID red"


1


2

Tome el primer pasillo a mi izquierda, y subí por la escalera a la izquierda de la puerta (1). Seguí avanzando por la trampilla metálica hasta llegar al final de la estancia, y allí eliminé por la espalda al oficial que encontré (antes, le había enseñado mi identificación) (2), hecho esto conseguí la ID blue; después de hacerlo, active el botón del panel que se encontraba cerca de él (switch tracks) (3) y regresé al pasillo donde había comenzado la misión. Giré a la izquierda y mostré la identificación al soldado que custodiaba las puertas que permanecían cerradas (4). Con eso, conseguí que el soldado abriera esas puertas y pude continuar con mi misión. Avancé y descendí por unas escaleras, para poco después, subir otras situadas enfrente de las anteriores. Al final de estas escaleras, descubrí una entrada a un respiradero de aire, el cual abrí de un disparo, y por el cual me introduje después (5). Al final del respiradero, aparecí en una habitación donde acabé con un oficial, robándole la ID red. (6) Salí de allí, y me encontré con otro soldado custodiando otra puerta. Le mostré mi ID red y me dejó pasar sin problemas. Entré en una estancia con un vagón de tren, y enseñé mi identificación a dos soldados más. Finalmente encontré la salida de la estación a la derecha del último de los soldados (a los que por cierto, eliminé por la espalda) (7).


3


4


5


6


7

Misión 5: Find the gift package

Armas: Pasaporte, silenciador y francotirador
Objetivo 1: Steal freight manifest
Objetivo 2: Obtain ausweis rot "ID red"
Objetivo 3: Find gift package
Objetivo 4: Disable reserve engine
Objetivo 5: Follow rails to rail tunnel

Al comenzar esta misión, me encontré con dos posibles caminos: el de la izquierda fue donde encontré el freight manifest (1); y el otro, frente a mí, fue el que tomé después de cumplir mi primer objetivo. Unos pasos más allá, encontré una puerta automática que tuve que abrir, tras lo cual me encontré con un soldado al que eliminé sin problemas por la espalda (a estas alturas, ya me había acostumbrado a hacerlo así). A continuación, llegué a una habitación, en la cual descubrí a un oficial detrás de unas cajas que estaban situadas a mi derecha (2). Tras acabar con él, obtuve la ID red (3), cumpliendo así con otro de mis objetivos. Después de conseguir esto, salí del edificio a la estación y encontré dos soldados; el que se encontraba más alejado, requirió mi identificación (4), se la mostré con mucho gusto, y justo detrás de él, encontré el rifle de francotirador (gift package) (5). Regresé a la zona donde comencé mi misión (acabando de paso con los dos soldados anteriores y recogiendo munición y un botiquín que hallé escondidos detrás de la estructura frente a la puerta de la estación). Al llegar al lugar, le mostré mi identificación al soldado que custodiaba las enormes puertas grises (6). »







» Entré en la sala en la que había una locomotora, y coloqué rápidamente las cargas explosivas en el final de la misma (disable reserve engine) (7). Tras la explosión, volví de nuevo a la estación, y giré a la izquierda siguiendo los raíles (8). Me crucé con un soldado, después con un puente, más tarde con dos nuevos soldados (a los que eliminé desde lejos usando mi nuevo juguete) y entré en el túnel que buscaba (follow rails to rail tunnel) (9).






Misión 6: Rail canyon

Armas: Pistola con silenciador, francotirador, ametralladora nazi y granadas nazis.
Objetivo 1: Procure grenades
Objetivo 2: Destroy fuel containers
Objetivo 3: Exit canyon to railgun



A los pocos metros divisé por encima de mí, un puente desde el que me disparaba un soldado. El pobre no tuvo ninguna opción cuando utilicé mi rifle de francotirador para acabar con él. Seguí avanzando (siguiendo el camino de los raíles), y me desvié a la derecha por la primera senda que encontré (cerca había una señal con un "1") (1). Encontré un botiquín y un pasadizo subterráneo que me permitió entrar, sin ser visto, en un búnker alemán. Una vez en ese lugar, acabé con el soldado, cogí la munición y las granadas (procure grenades) (2) y utilicé la ametralladora que había allí para terminar con los soldados que me esperaban fuera del búnker (3). Después de eso, volé las cajas frente a la puerta del búnker y salí de ese lugar al camino de los raíles, por el cual me dirigí a la derecha.

Unos metros mas allá, me desvié a la izquierda por una senda cercana a un letrero con un "2" (4), y tras avanzar unos pasos, descubrí a un soldado que custodiaba una gran cantidad de bidones de combustible. Me ocupé del soldado y, a continuación, volé todos los bidones con una granada (destroy fuel containers) (5). Regresé al camino de los raíles, giré a la izquierda y eliminé a dos soldados más que me esperaban tras haber oído la enorme explosión anterior; acto seguido, avancé por el camino y volví a desviarme a la derecha, por una senda cercana a una señal roja (6). En este nuevo camino, me encontré con una bifurcación, por lo que decidí tomar primero la dirección de la derecha. Al seguir esa dirección, fui a dar con mis huesos a un campamento alemán (7).

Allí, y tras eliminar a tres o cuatro soldados, pude recoger abundante munición y botiquines. A continuación, volví a la bifurcación y tomé esta vez el camino de la izquierda, que me condujo, al igual que ocurrió antes, al interior de un búnker. Allí, repetí el mismo procedimiento que utilicé en el primero, y tras salir del búnker, me dirigí a la derecha. Avancé y me topé, de nuevo, con otro soldado que utilizaba mi cabeza como diana desde un puente situado encima mío. Le di el pasaporte al otro mundo, y seguí avanzando. Me encontré con un nuevo enemigo, parapetado detrás de un minibúnker, y después de acabar con él, seguí el camino que encontré justo detrás de ese lugar (en el cual, encontré munición).








8


9

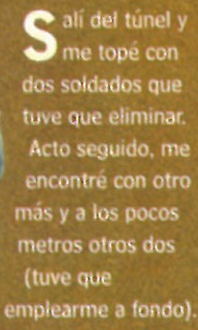

10


11


12

Ese camino, me llevó, de nuevo, al camino principal (el de los raíles). Continué a la izquierda, eliminé a un soldado, y justo detrás de un cartel, con el número "3" dibujado, descubrí un búnker (8). El problema era como acabar con el soldado del búnker sin que me friera a tiros, así que decidí pasar agachado muy cerca del búnker para evitar sus balas. La idea fue buena, y nada más pasar el búnker, hallé un sendero a mi izquierda, que me llevó directamente al interior del búnker. Una vez dentro, y tras eliminar al soldado, cogí la munición y utilicé, de nuevo, la enorme ametralladora contra dos soldados que estaban apostados fuera del búnker. Acto seguido, salí del búnker y me dirigí a la izquierda. A los pocos metros, pude entrar por un enorme túnel, y al final del mismo un enorme vagón, un soldado y un camino a la izquierda que decidí seguir (9). De nuevo, pude avistar unos cuantos vagones más y munición (encima de uno de ellos) (10) y dos soldados con muy malas intenciones. Seguí mi camino, y otros dos soldados salieron a mi encuentro (por suerte encontré dos botiquines cerca). Cerca de los primeros vagones, divisé otro, allí se escondían tres soldados más. Tras ocuparme de ellos como se merecían, reanudé mi andadura y, después de pasar por un nuevo túnel, pude ver una farola y una escalera por la que bajar (11). Nada más llegar abajo, eliminé rápidamente al soldado que se encontraba cerca y utilicé la ametralladora contra los numerosos soldados que querían acabar conmigo a toda costa (12). La cosa resultó ser más complicada de lo que esperaba, porque no paraban de llegar soldados (parecía que todo un ejercito venía tras de mí); por lo que dejé la ametralladora, dí media vuelta y entré por el enorme túnel (exit canyon to railgun).

Misión 7: Meeting Greta





Armas: Pistola con silenciador, ametralladora nazi, rifle de francotirador y granadas nazis
Objetivo 1: Destroy Railgun Greta


1

Salí del túnel y me topé con dos soldados que tuve que eliminar. Acto seguido, me encontré con otro más y a los pocos metros otros dos (tuve que emplearme a fondo). Seguí mi camino, y encontré a varios soldados que realizaban sus patrullas (la zona estaba fuertemente vigilada). Después de estos encuentros, seguí por el camino en el que me encontraba, y llegué a una zona donde encontré otro camino que se desviaba a la derecha (también la entrada de ese camino se encontraba cubierta; concretamente, por un soldado y un oficial) (1). Les despaché a mi manera y continúe avanzando por ese nuevo sendero, eliminando a dos soldados que me salieron al paso. Al final de ese camino, descubrí a dos soldados más que se encontraban cerca de una reja, custodiando gran cantidad de munición y botiquines (2). Después de coger la munición, volví al camino principal, el de los raíles, y lo seguí a la derecha. Unos metros más adelante, encontré un minibúnker, y allí descubrí el enorme cañón Greta. Entonces, coloqué las cuatro cargas explosivas necesarias para su destrucción (dos en cada lado del cañón) (3 y 4) y lo destruí de una vez para siempre.


2



3



4

Scuttle das boot U-4901

Misión 8: Escape the Wolfram


1


2

Armas: Identificación, pistola con silenciador y ametralladora nazi
Objetivo 1: Gain access to promenade
Objetivo 2: Gain access to bridge
Objetivo 3: Find Wrench
Objetivo 4: Gain access to engineering
Objetivo 5: Jam engine
Objetivo 6: Exit ship through cargo hold

Me dispuse a andar entre las cajas que había delante. A los pocos metros, me topé con un soldado y acabé con él por la espalda. Acto seguido, entré en la estancia que estaba a mi derecha, donde recogí munición para la ametralladora (claro que antes tuve que ocuparme de un marinero bastante quisquilloso) (1). Salí de allí y giré a la derecha; continué por el pasillo, y en la primera habitación que encontré a la derecha, acabé con un oficial (memoricé este lugar porque al final de la misión tenía que volver) y recogí el General Pass (2). Seguí por la izquierda por un largo pasillo, y encontré a un soldado que me pidió el pase que había cogido antes, para abrirme la puerta (Gain Access to Promenade) (3). Después giré a la izquierda, y entré en la primera estancia a mi izquierda, donde, tras acabar con un oficial, conseguí el Pase al puente, munición y un botiquín (4). Fui a la derecha y entré en la primera habitación a la derecha (eliminando a otro enemigo) y entre en la siguiente estancia también a mi derecha (allí conseguí munición y otro botiquín).

Seguí el camino hasta el final del pasillo, y me encontré con un soldado que requirió mi pase para poder acceder al puente (5). Nada más abrirme la puerta, doblé un par de esquinas, acabé con un par de soldados y subí por unas escaleras. Una vez arriba, avancé en línea recta. Pasé cerca de un cañón, encontré un soldado, y después hallé otro cañón (donde cogí munición y un botiquín). Regresé al pasillo donde había despachado al último soldado y, esta vez, giré a la izquierda (6). En la estancia a la que llegué, me ocupé de un oficial y un soldado. fui a la siguiente habitación, y acabé con un soldado que vigilaba una entrada al puente. Delante había un pasillo con dos caminos: A la derecha me topé con un soldado y munición (cerca de un cañón); y a la izquierda un oficial, y justo detrás del cañón, la llave inglesa (find wrench) (7). Fui a la sala donde había terminado con el soldado y el oficial y subí por una de las rampas que llevaban al puente (Gain Access to Bridge) (8).

Eliminé al soldado y al oficial que me encontré, cogí el pase al Engineering (9)), y regresé al pasillo en el que me abrieron la última puerta. Cuando llegué al pasillo seguí en línea recta hasta el final, y encontré un nuevo soldado al que tuve que enseñar mi pase para que me abriera la enorme puerta. Bajé unas escaleras y frente a mí, había una habitación por la que entré (Gain Access to Engineering) (10). Tras descender por una rampa, acabé con un par de soldados. En una pared cerca del lugar donde hallé al primer soldado, obstruí el motor del barco (Jam Engine) (11). Salí de allí y volví al pasillo donde terminé con el primer oficial de mi misión. En el final de ese pasillo encontré la cargo hold, que tras abrir (exit ship trough cargo hold) (12), me condujo a la estancia donde encontré la escalera que tuve que subir para acabar mi misión (aunque allí también hallé a dos soldados muy bien armados).


3


4


5


6


7



8


9



10



11


12

Misión 9: The rooftops of Dachsmag

Nada más empezar, frente a mí, me encontré con una caja donde pude hallar el rifle de francotirador (Locate Smuggled Weapons) (1). A continuación, acabé con los soldados desde mi posición en el tejado y bajé al suelo donde recogí abundante munición. Muy cerca del edificio encontré el camión que buscaba para volarlo por los aires. Después de hacerlo (blow up truck with demo charges) (2), me dirigí a la pequeña casa que se encontraba frente al ahora destruido camión, y eliminé a un soldado, recogí munición y cogí el horario (Secure Deployment Timetable) (3). Después, subí de nuevo al tejado, y a la derecha de la posición en la que comencé la misión, encontré una caja desde la que pude saltar a otra que había frente a mí, para, acto seguido, subir por una escalera (4). Avancé por el tejado y eliminé a un imprudente soldado, un poco más adelante encontré unas cajas a mi izquierda, por las que pude bajar al suelo. Seguí por el callejón frente a mí y giré a la izquierda. Anduve unos metros y recogí munición, un botiquín y un par de soldados.

Armas: Ametralladora nazi, rifle de francotirador, granadas nazis y pistola nazi
Objetivo 1: Locate smuggled weapons
Objetivo 2: Secure deployment timetable
Objetivo 3: Blow up truck with demo charges
Objetivo 4: Find hatchway to production facility

Encontré muy cerca de allí una escalera por la que ascendí sin problemas (5). Una vez arriba, avisté dos soldados, uno a mi izquierda (en otro tejado) y otro detrás de mi (en una zona elevada). Acabé con ellos, me dirigí al tejado donde se encontraba el soldado a mi izquierda (donde recogí munición y un botiquín), y regresé al tejado anterior para cruzar por un tubo suspendido en el aire que se encontraba a mi izquierda (6). Giré a la derecha, luego a la izquierda, y baje al callejón. Un poco más adelante, me encontré con un cruce de caminos.

Seguí a mi derecha, avancé, giré una esquina y subí por una escalera a mi izquierda (7). Me ocupé de los soldados que me encontré arriba en el tejado, y salté al edificio frente a mi. Más adelante, encontré a dos soldados en el suelo cerca de un camión, a mi derecha, y frente a la escalera por la que subí. Una vez arriba acabé con el soldado que estaba frente a mi, y salté hacia el edificio en el que estaba. Allí recogí munición y, a continuación, me dirigí a la derecha, donde encontré el acceso al final del nivel (Find Hatchway to Production Facility) (8).


1


2


3


4


5


6


7


8

Misión 10: The hunter's Den

Armas: Ametralladora nazi, rifle francotirador, granadas nazis y pistola nazi
Objetivo 1: Find engine specs
Objetivo 2: Find hull blueprints
Objetivo 3: Destroy sea door control
Objetivo 4: Locate and board U-4901

Me agaché y pasé por el túnel en el que estaba. Volé la rejilla de un disparo, y esperé a que el soldado que patrullaba estuviera a tiro para eliminarle. Salí del túnel y fui a la derecha (1), tras pasar por varias salas y pasillos, (despejando la zona), llegué a una pequeña sala donde recogí munición y un botiquín (2).

Regresé a la sala del principio y salí por la puerta en frente de mí (3). Llegué a una habitación con un soldado a la derecha y otro de patrulla que acudió al oír los disparos. Los eliminé y seguí avanzando; encontré otra sala a mi izquierda, allí despaché a otro soldado y descubrí un botiquín detrás de varias cajas. »


1


2


3


4


5

» A los pocos metros, hallé granadas a mi izquierda y un soldado a mi derecha con unas ganas terribles de llevarme directo a la otra vida. Después de ocuparme de él, continué y me encontré en una enorme habitación (4), en la que intercambié varios disparos con tres soldados bastante bien armados. A continuación, me dirigí al fondo de la sala, y a la izquierda, en un escritorio, descubrí los planos del motor (Find Engine Specs) (5). Acto seguido, continué por la puerta a la derecha de la que había entrado, y llegué a otra enorme habitación (6).

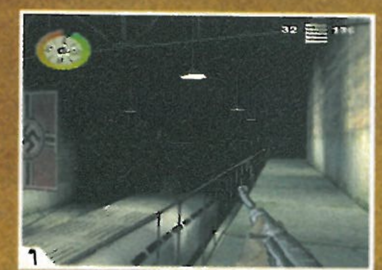
Allí eliminé a tres soldados más y recogí también munición y un botiquín que estaban escondidos al final del casco de submarino en construcción. Seguí avanzando por la otra puerta que había en la habitación y pasé por unos pasillos en los eliminé a dos soldados más para llegar a otra sala en la que encontré, encima de una mesa, el anteproyecto del casco (Find Hull Blueprint) (7). Cerca del submarino en construcción, a su izquierda, descubrí un pasillo con una luz roja, por el que me introduje. Nada más entrar torcí por una puerta situada a la izquierda, acabé con dos soldados, y bajé por la rampa a mi derecha. En la bajada, tuve que eliminar a tres soldados más y, una vez abajo, destruir con una bomba el mando de control (Destroy Sea Door Control) (8).


6


7

Después de eso, regresé al pasillo del principio y esta vez, seguí el pasillo hacia delante. Avancé por el camino cerca de la barandilla y tuve que acabar con los soldados situados en el submarino a mi izquierda (9), y también con los que me atacaban desde el mismo camino en el que me encontraba. Después, seguí por otro estrecho caminillo que bordeaba el submarino. Una vez di la vuelta a todo el submarino, subí una pequeña rampa y eliminé a un soldado bastante pesado. Continué andando por el pasillo a la izquierda, donde acabé con un otro soldado, y fui a parar a una estancia con un enorme submarino en su interior. Avancé por el estrecho pasillo que bordeaba el submarino (igual que antes) (10), eliminé con mi preciso rifle de francotirador a los cinco soldados que lo custodiaban, y tras rodear el submarino, pude abordarlo por su parte izquierda. La entrada al submarino se encontraba en una trampilla abierta en la cubierta del mismo (Locate and Board U-4901) (11).


8


9

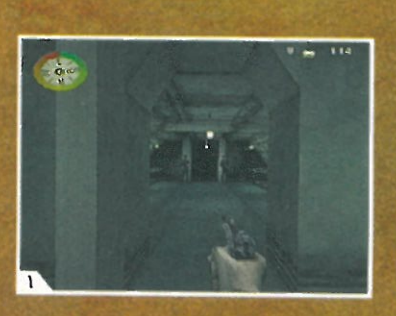

10


11

Misión 11: Dive!

Armas: Pistola nazi, rifle de francotirador, ametralladora nazi y granadas nazis
Objetivo 1: Radio coordenates to HMS Belfast
Objetivo 2: Lock fins to dive setting
Objetivo 3: Destroy fin controls

Al comenzar, y justo a mi izquierda, me encontré con un soldado ocupado en ciertas tareas biológicas muy necesarias. A continuación, y justo frente a mí, al final de la siguiente habitación, me topé con dos soldados que guardaban la entrada a una nueva estancia (1).


1


2

Acabe con ellos con rapidez y avance unos metros, hasta la última estancia donde encontré a un soldado, un oficial y unas escalerillas (a la izquierda de la entrada a la estancia) (2). Descendí por las escaleras, llegando a una habitación con una iluminación azul. Allí, sin ninguna piedad eliminé a otros dos soldados y recogí en ese mismo lugar munición y un botiquín.

Acto seguido, me dirigí hacia el larguísimo pasillo (que era la única salida a ese lugar), y allí, me enfrenté (poniendo en peligro mi vida) a siete soldados muy peligrosos. Al final del pasillo, subí por la escalera que descubrí, y, nada más llegar arriba, acabé con tres soldados más y recogí un valioso y necesario botiquín. Continué por el pasillo (3) para salir de aquel lugar, y me topé con tres soldados más (el submarino estaba bien protegido, por lo podía ver), a los que eliminé como pude.








A continuación, registré las habitaciones que encontré, y cogí en las más alejadas de mi posición, un botiquín y la radio para transmitir las coordenadas (Radio coordenates to HMS Belfast) (4). Justo después, seguí por el pasillo, acabé con dos oficiales y un soldado y, en la sala de la iluminación azul, hallé una rueda que hice girar para cumplir otro objetivo (Lock Fins To Dive Setting) (5). Después, coloqué una bomba en esa misma rueda para destruirla (Destroy Fin Controls). En la sala contigua encontré un interruptor (6) en una de las paredes, que activé (Blow Ballast To Surface). Entré en la siguiente sala (con iluminación roja), eliminé a dos soldados y subí la escalerilla para concluir con la misión (Find Exit Hatch) (7).



Attack impenetrable fort Schmerzen

Misión 12: The Siegfried forest

Armas: Rifle, escopeta, ametralladora americana y granadas
Objetivo 1: Destroy stuka dive bomber
Objetivo 2: Locate Crowbar
Objetivo 3: Open hatch to enter fort




Nada más comenzar me adentré por el camino entre los setos frente a mí. Allí, acabé con dos soldados que me estaban esperando escondidos y justo cuando llegué al final del mismo, me enfrenté a tres soldados más (uno subido en una plataforma en las ramas de un árbol) (1). Acto seguido, giré a la izquierda y seguí avanzando hasta que encontré una zanja (2) en el suelo. Por supuesto, no dudé ni un momento en introducirme en ella y agacharme para recoger el botiquín que se escondía a la derecha. Salí de allí, y continué mi camino. Unos metros más adelante, encontré otra zanja (3), y esta vez, un botiquín escondido en su parte izquierda. Seguí por el camino en el que me encontraba, hasta que encontré una desviación a la derecha (cerca de un cartel) (4). Entré por ella, acabé con un soldado, y cogí un botiquín en la base de un árbol a la derecha. Seguí avanzando, eliminé a otro enemigo, y llegué a una especie de cementerio muy bien vigilado por tres soldados (uno subido en un árbol). Después de acabar con ellos, recogí el botiquín que encontré allí, y seguí caminando. La senda parecía estar muy concurrida, pues tuve que eliminar a dos soldados al principio y a tres más al final de mi camino, pero una vez solucionado el problema, giré a la izquierda y continué por un nuevo camino. Avancé unos metros más y recogí un botiquín (a la izquierda), acabé con dos soldados vigilantes (uno sobre otro árbol), y más adelante encontré una nueva zanja (5) en la que me introduje sin dilación. »








8


9


10


11


12


13


14


15


16


17

» Me dirigí agachado a la izquierda de la zanja, y al poco, me encontré en un túnel con la compañía de un enemigo. Acto seguido, continué por ese raro pasillo y descubrí una escalera, que tras subirla, me descubrió a un nuevo enemigo, allí también encontré un botiquín y a una hermosa ametralladora que utilicé para acabar con los soldados que tenía a tiro (6). A continuación, regresé a la zanja por la que llegué allí, y avancé por el camino que aún no había investigado. Tras caminar un pequeño trecho, me topé con dos nuevos soldados y un botiquín a la izquierda, un poco más adelante, la ametralladora de antes, y una especie de escalinata (a la izquierda) que escondía munición y un botiquín. A unos metros de allí, acabé con un soldado en una plataforma arborícola, a otro le despaché un poco más adelante, este además guardaba un botiquín, y a otro que venía andando por un camino a la derecha (7). Después, me introduje por ese camino y llegué a un cruce (8). Opté, primero, por el camino de la derecha, que me llevó a encontrarme con una buena cantidad de munición y botiquines, aunque nada más recogerlos, fui atacado a traición por tres soldados fuertemente armados. Tras conseguir eliminarlos, regresé al cruce, y tomé el otro camino, el cual me condujo a la entrada de un túnel custodiada por un soldado. Me adentré por el estrecho pasillo, y a los pocos metros, descubrí una nueva bifurcación.

Decidí coger el camino de la izquierda, por el cual, llegué a una plataforma llena de cajas (9), y desde donde pude acabar con los dos soldados que custodiaban el avión, y con el que se encontraba en la torre con la peligrosa ametralladora. A continuación, subí a la torre, y utilicé la anteriormente mencionada ametralladora, para destruir el avión (destroy stuka dive bomber) (10). Después, regresé a la zona desde donde acabé con los soldados (la de las cajas), y una vez allí, entré por un hueco que estaba en el suelo y a la izquierda (11), el cual me condujo a un nuevo cruce. Tomé el camino de la derecha y llegué a una zona con dos búnker muy peligrosos, de los que tuve que eliminar a los dos soldados que los manejaban, tras la operación de limpieza fui capaz de recoger la palanca que se encontraba apoyada en uno de los búnker (Locate Crowbar) (12). Acto seguido, regresé al cruce y tomé el otro camino que me quedaba, al final del cual, encontré a otro soldado y un nuevo búnker. A la derecha de mi posición encontré un nido de ametralladoras, munición y un botiquín; y a la izquierda, el camino para poder finalizar mi misión. Tras avanzar unos pocos metros más, me encontré a dos soldados más en sendas plataformas arborícolas, y un poco más allá, descubrí un buen montón de enormes piedras que me fueron muy útiles para resguardarme y esquivar las balas que me llovían desde los dos búnker frente a mí (13).

Avancé agachado hacia la parte más a la izquierda, y allí encontré un botiquín y un lugar desde donde acabar con el soldado del primer búnker (14) (el truco fue, lanzar dentro del búnker una granada para que el enemigo fuera a por ella y en ese momento disparar sin piedad sobre él). A continuación, disparé al ocupante del otro búnker, a la derecha del anterior, para así, poder acceder por un hueco en el suelo al interior del mismo. Una vez dentro, pude recoger munición y un botiquín (cerca de unas cajas), y abrir con la palanca la tapa que encontré en el suelo (Open Hatch To Enter Fort) (15), momento en el cual se me añadió un nuevo objetivo a la misión: Find Entrance To Sublevel 1. Bajé las escaleras, avancé un poco y subí por otras escaleras al final del túnel. Una vez arriba, acabé con otros dos soldados (uno se encontraba dentro de un búnker), y me dirigí hacia la derecha del búnker, donde encontré la entrada al mismo (16). Eliminé a tres soldados más que protegían el lugar y después giré a la derecha para encontrar la entrada que andaba buscando. (Find Entrance To Sublevel 1) (17).

Misión 13: Officer's quarters

Armas: Rifle, escopeta, granadas y metralleta americana
Objetivo 1: Send false SOS
Objetivo 2: Find orders from Cal Muller
Objetivo 3: Acquire key to lower levels

Giré por el primer pasillo a la derecha, eliminé a tres soldados, y giré de nuevo a la derecha (a la izquierda encontré vida). En el siguiente pasillo, eliminé a otros dos soldados.

Decidí entrar por la puerta que estaba a la izquierda (en la de la derecha encontré unas escaleras que me llevaron a una torre, con un soldado, munición y un botiquín) (1), seguí y al final del pasillo giré a la izquierda y eliminé a dos soldados más. Ahora me encontraba en una nueva habitación donde encontré el instrumento para mandar el SOS (Send False SOS) (2).


1

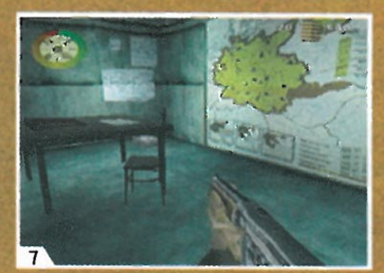

2

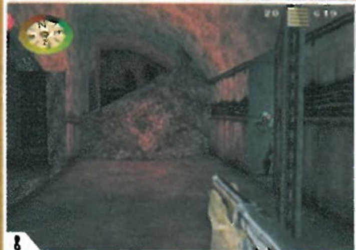

3


4

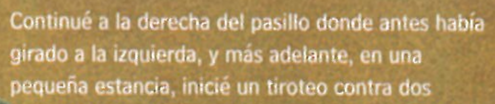

5


6


7

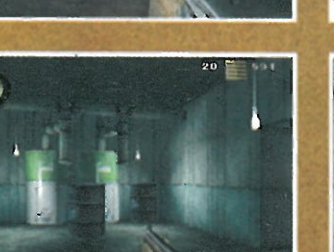

8


9



Continué a la derecha del pasillo donde antes había girado a la izquierda, y más adelante, en una pequeña estancia, inicié un tiroteo contra dos soldados despistadillos. En esa habitación, en el suelo y a la izquierda, encontré una entrada a otra sala donde recogí munición y botiquines (3). Acto seguido, volví a la antigua habitación, y subí la escalera a mi derecha. Una vez arriba, acabé con un soldado, y a derecha e izquierda, descubrí unas escalinatas que me llevaban a sendas torres con soldado y munición en cada una de ellas (4). Tras ocuparme de las torres, subí por las escaleras que se encontraban frente a las escalinatas por las que había llegado allí, y arribé a otra torre, donde me encontré con otros dos soldados, munición y un botiquín. Justo a la izquierda de las escaleras descubrí unas cajas que ocultaban una escalinata, por la que decidí descender (5). Una vez abajo, me encontré en un pasillo, donde a mi derecha, descubrí una sala custodiada por un soldado y que contenía abundante munición.

Tras ocuparme de la sala, avancé por el pasillo, acabé con un soldado, encontré un botiquín en un lavabo a mi derecha y al final del mismo, terminé con un soldado y giré a la derecha para toparme con unas escaleras (que por supuesto bajé). Una vez en el nuevo pasillo, avancé a la derecha, eliminé a un soldado, y al final del pasillo, me encontré con una sala (6), bajo mis pies, en la que tuve que acabar con dos soldados; tras lo cual descendí, y me dispuse a entrar por la puerta a la izquierda de la escalera por la que bajé, la cual me condujo a una habitación, donde tras acabar con un nuevo soldado encontré un botiquín y las órdenes que buscaba (Find Orders From Cal Muller) (7). Tras encontrar las órdenes se me añadió un nuevo objetivo a mi misión: Find Gas Mask. Acto seguido, regresé a la sala de la escalera, y avancé por el pasillo con iluminación roja. A los pocos metros, tuve un enfrentamiento con dos soldados, y un trecho más allá descubrí un nuevo soldado y un buen montón de carbón (8). Entré por el hueco en la pared de la izquierda, y llegué a una estancia con munición y vida, tras lo cual, volví a la habitación anterior y penetré por la puerta que antes se encontraba a mi derecha. Llegué a una sala, en la que eliminé a dos soldados que estaban en un piso más elevado que el mío (9), tras lo cual accedí a él. Una vez arriba, me metí por un hueco en el suelo (a la derecha).


10


11

El final del túnel, me llevó a una estancia con una abertura en el suelo por la que me bajé para, una vez abajo, eliminar a dos nuevos soldados. A la izquierda pude hallar un botiquín y a la derecha dos soldados más y una sala con unos extraños cilindros en la pared (10). Seguí por la puerta de la derecha, y unos metros por delante, bajé por un pasillo a la derecha. Al final del pasillo, encontré una enorme puerta azul (11), y a la derecha, otro pasillo en el que eliminé a dos soldados. Continué avanzando, acabé con otro soldado, después con otros tres más y, a continuación giré a la izquierda y entré en una sala azulada, con dos columnas, allí fue donde encontré la máscara de gas (Find Gas Mask) (12). Acto seguido, salí de allí, giré a la izquierda en el pasillo, y lo seguí hasta otra habitación a la izquierda, donde hallé un escritorio, un soldado miccionando y las llaves que buscaba (Acquire Key To Lower Levels) (13) en el interior del inodoro. A continuación, me dirigí a las puertas azules que antes había descubierto (aunque tuve que tener mucho cuidado con los numerosos soldados que me salieron al paso) (14), las abrí, acabé con los soldados que había allí y terminé la misión (15).


12


13


14



15

Misión 14: Mustard gas production

Avancé y entré por la puerta que estaba frente a mi, en la siguiente sala (1). Allí, me encontré con un soldado y munición. Después, salí de ese lugar, y entré por la puerta que quedaba a mi derecha, donde me esperaban dos soldados. Continué mi camino, hallé dos soldados más y una habitación en la que giré a la derecha, para encarar a otros dos nuevos enemigos. Entré por la puerta que allí había, y llegué a una estancia en la que tuve que dirigirme a la izquierda, acabando con un incauto soldado en el proceso. En ese momento, me encontré con dos puertas (2), una frente a la otra, pero, decidí entrar por la que quedaba a mi derecha, donde encontré, además de a otro soldado, munición y un botiquín. A continuación, seguí por la siguiente puerta que antes mencioné y me encontré en una sala con numerosas columnas y cuatro soldados que intentaban acabar conmigo utilizando todos los medios a su alcance (3). Después de esta trifulca, me enfrenté a tres soldados más, y, acto seguido, me introduje por el pasillo lleno de tuberías, donde, de nuevo, tuve que eliminar a tres enemigos. En la zona donde eliminé a esos últimos soldados, descubrí una habitación (a la derecha) con abundante munición. Salí de allí, y seguí mi camino por el pasillo hasta que llegué a una habitación, que daba a un estrecho y largo pasillo, lleno de soldados que esperaban mi llegada (4).

Armas: Rifle, escopeta, ametralladora americana y granadas
Objetivo 1: Active gas valve 1
Objetivo 2: Active gas valve 2
Objetivo 3: Exit fort

Acabé con ellos (sobre todo utilizando granadas), y al final del pasillo vi unas escaleras por las que bajé al instante. Me encontré en un pasillo acosado por cuatro soldados (uno de ellos arriba y a mi izquierda), a los eliminé con bastante esfuerzo (5). Tras esto, subí por la escalera, avancé por el estrecho pasillo (6), eliminé a dos soldados, continué avanzando, bajé por unas escaleras, y acabé con dos nuevos enemigos. Acto seguido, seguí el pasillo por el que habían salido los dos soldados anteriores, y llegué a una sala con dos soldados, un botiquín y la 1ª de las válvulas que debía activar (Active Gas Valve 1) (7). Después de eso, avancé por el pasillo (dejando atrás una puerta a mi izquierda), y me dirigí a la estancia más alejada, donde me topé con tres soldados más y con la siguiente válvula (Active Gas Valve 2) (8).

Acto

Acto seguido, me introduje por la puerta que dejé antes atrás, avancé unos metros y acabé con tres soldados, recogiendo a continuación un botiquín. Después, seguí avanzando por el pasillo (saltando la tubería) (9), acabé con tres soldados, avisté unas escaleras, subí a una plataforma (10) y entré por un hueco que se encontraba en la pared situada a mi izquierda (11), para terminar con la misión.


2


4


5


6


7


8


9


10


11

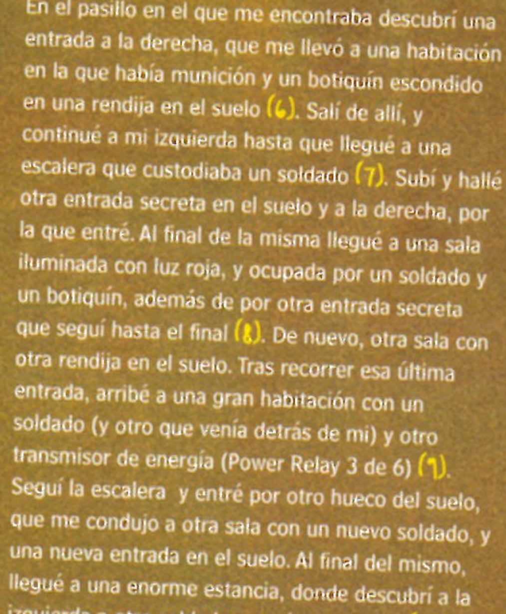


Sabotage the Rjukan hydro plant

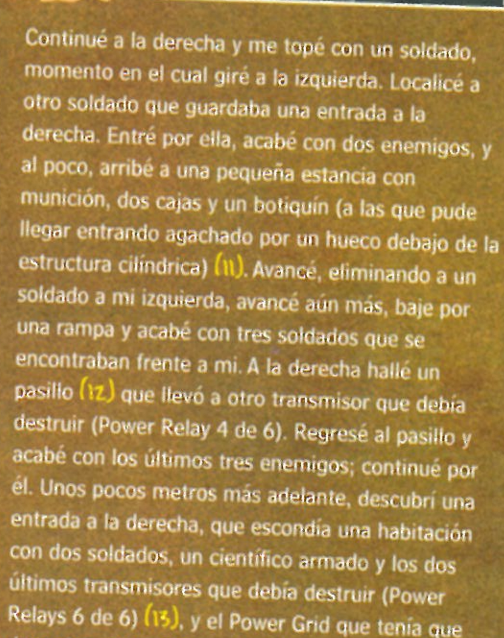
Misión 15: The roaring penstocks

Armas: Pistola, escopeta y ametralladora grande
Objetivo 1: Stop water flow in center pipe
Objetivo 2: Destroy all power relays
Objetivo 3: Shut down main power grid
Objetivo 4: Enter hydro plant

Nada más comenzar, avancé unos metros y encontré el primero de mis objetivos: una válvula (Stop Water Flow In Center Pipe) (1). Al fondo de la estancia hallé un botiquín y, acto seguido, me introduje por el pasillo frente a las cajas (pero antes, tuve que activar la rueda que encontré en una pared situada a mi derecha) (2). Llegué a una enorme tubería y acabé con dos soldados. Decidí seguir a la derecha hasta que encontré una entrada a la izquierda por la que me introduje (3). En la siguiente estancia, giré a la derecha y eliminé a dos soldados. Seguí avanzando y entré por otra entrada a la izquierda. Baje por la rampa, giré a la izquierda y eliminé a tres soldados. A la izquierda de mi posición halle munición y un botiquín; y seguí hacia la derecha. Avancé y me topé con 3 nuevos soldados en una sala con varias cajas y una entrada en una rendija, en el suelo, a la derecha (4). Me introduje por la rendija y llegué a una estancia en la que encontré a un soldado, munición y uno de los transmisores de energía que había que destruir (Destroy All Power Relays). Los volé usando una de mis cargas (destruí 2 de 6) (5), y salí de la sala. Eliminé a dos soldados, giré a la izquierda y me encontré con otros cuatro soldados más (ya me estaba cansando de tanta muerte, y me pregunté a mí mismo: ¿estamos locos o qué?).



En el pasillo en el que me encontraba descubrí una entrada a la derecha, que me llevó a una habitación en la que había munición y un botiquín escondido en una rendija en el suelo (6). Salí de allí, y continué a mi izquierda hasta que llegué a una escalera que custodiaba un soldado (7). Subí y hallé otra entrada secreta en el suelo y a la derecha, por la que entré. Al final de la misma llegué a una sala iluminada con luz roja, y ocupada por un soldado y un botiquín, además de por otra entrada secreta que seguí hasta el final (8). De nuevo, otra sala con otra rendija en el suelo. Tras recorrer esa última entrada, arribé a una gran habitación con un soldado (y otro que venía detrás de mí) y otro transmisor de energía (Power Relay 3 de 6) (9). Seguí la escalera y entré por otro hueco del suelo, que me condujo a otra sala con un nuevo soldado, y una nueva entrada en el suelo. Al final del mismo, llegué a una enorme estancia, donde descubrí a la izquierda a otro soldado y cogí un botiquín (10).



1

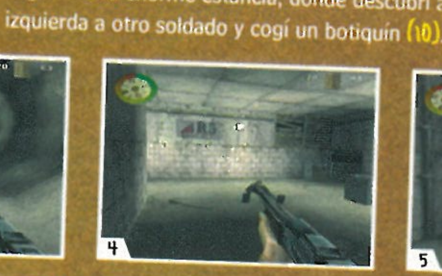
Continué a la derecha y me topé con un soldado, momento en el cual giré a la izquierda. Localicé a otro soldado que guardaba una entrada a la derecha. Entré por ella, acabé con dos enemigos, y al poco, arribé a una pequeña estancia con munición, dos cajas y un botiquín (a las que pude llegar entrando agachado por un hueco debajo de la estructura cilíndrica) (11). Avancé, eliminando a un soldado a mi izquierda, avancé aún más, baje por una rampa y acabé con tres soldados que se encontraban frente a mí. A la derecha hallé un pasillo (12) que llevó a otro transmisor que debía destruir (Power Relay 4 de 6). Regresé al pasillo y acabé con los últimos tres enemigos; continué por él. Unos pocos metros más adelante, descubrí una entrada a la derecha, que escondía una habitación con dos soldados, un científico armado y los dos últimos transmisores que debía destruir (Power Relays 6 de 6) (13), y el Power Grid que tenía que desactivar (Shut Dowm Main Power Grid) (14). »



2



3



4



5



6



7



8



9



10

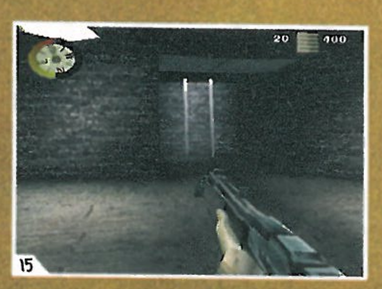


11


12


13


14


15

» Salí de allí, giré a la derecha, eliminé a dos soldados más, y llegué a una sala en la que me encontré con una enorme tubería, un soldado y un botiquín. Después de eso, localicé otra habitación con tres soldados, y un poco más adelante, la última sala donde encontré a tres soldados más (dos de los cuales venían detrás de mí) y una escalera a la izquierda por la que tuve que subir para acabar la misión (Enter Hydro Plant) (15).

Misión 16: Generators of destruction

Armas: Pistola, ametralladora grande y escopeta
Objetivo 1: Disable all generators
Objetivo 2: Shut down flow to heating tanks
Objetivo 3: Destroy all research files
Objetivo 4: Locate D20 output report
Objetivo 5: Locate elevator

Nada más comenzar despaché a un científico a mi izquierda; avancé, acabé con los dos soldados y subí por la escalera.Después eliminé desde mi posición elevada a los soldados que estaban a mi izquierda (1). Bajé a la estancia, y entré en la habitación llena de cajas que había frente a mí, para recoger munición y un botiquín. Me introduje por la puerta abierta de la habitación anterior y continué por el pasillo. A la izquierda, en el primer cruce que hallé, eliminé a dos soldados y entré en la sala de la derecha donde acabé con tres generadores (Disable All Generators) (2). Salí de allí, y continué por el pasillo hasta que llegué a una sala de luz roja (3). Allí, acabé con un soldado y dos científicos, y me introduje por el pasillo para eliminar a otro enemigo. Giré a la izquierda en la siguiente esquina, acabé con otro soldado y llegué a una sala con un soldado, dos científicos, un botiquín y una válvula que cerré (Shut Down Flow To Heating Tanks, 1 de 2) (4). Acto seguido, continué por el pasillo y eliminé a un soldado que manejaba un nido de ametralladoras. En ese mismo pasillo encontré ,a la izquierda, una entrada secreta en el suelo (5); y una habitación a la derecha, con munición y vida. Cuando registré la habitación, entré por el hueco del suelo y llegué a una sala donde acabé con un científico. Pase a la siguiente habitación y giré la válvula que encontré (Shut Down Flow To Heating Tanks, 2 de 2) (6). Continué por el pasillo lleno de cajas, acabé con cuatro soldados, giré a la derecha, subí unas escaleras y giré de nuevo, a la derecha. En mi recorrido hallé una sala a la derecha, con un científico y dos File Cabinets (Destroy All Research Files, 2 de 6) (7) que destruí. Salí, y a la izquierda hallé tres soldados, y al fondo y a la izquierda, una habitación con el informe que buscaba (D20 Output Report) (8). Después, continué por la sala que antes quedó a mi derecha, y seguí hasta que llegué a una habitación (a la derecha) con un botiquín, dos científicos y un File Cabinet (Destroy All Research Files, 3 de 6) (9). Continué por el pasillo, eliminé a un soldado y un científico, y entré por la primera puerta a la izquierda, donde acabé con otro científico y destruí dos File Cabinets (5 de 6) (10). Salí de allí, entré por el siguiente pasillo a la izquierda, avancé unos metros, giré a la izquierda en una esquina, y llegué a una habitación con dos científicos y la File Cabinet que quedaba (6 de 6). Después volví sobre mis pasos, entre por el primer pasillo a mi izquierda, acabé con dos soldados en una habitación a la izquierda, avancé, eliminé a dos nuevos soldados y a un científico, recogí munición y al fondo encontré el ascensor de salida (Locate Elevator) (11).


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11

Misión 17: Betrayal in the telemark

Armas: Pistola, escopeta y ametralladora grande
Objetivo 1: Open emergency release valve
Objetivo 2: Divert heavy water vats
Objetivo 3: Acquire delivery schedule
Objetivo 4: Locate garage
Objetivo 5: Disable truck


1


2


3



4

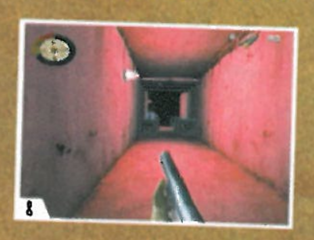


5


6

Giré a la derecha en el pasillo y acabé con dos científicos y un soldado. Al poco, llegué a una sala con muchas taquillas, dos soldados y dos pasillos: el que estaba frente a mí (1) me llevó a una habitación con dos soldados, munición y un botiquín; y el de mi derecha (justo detrás de las taquillas) (2) me mostraba el camino a seguir en la misión. Continué por este último pasillo, y tras acabar con varios soldados, llegué a una sala donde me esperaban dos científicos y un nuevo soldado. Tras girar a la derecha encontré una escalera (en la que encontré un botiquín en su parte superior) (3), y una entrada a la derecha por la que pude llegar a una sala con un científico y una válvula de un depósito (Divert Heavy Water Vats, 1 de 4) (4). Continué por el siguiente pasillo, eliminé a un soldado, y llegué a un nueva sala con un científico, dos soldados y un a nueva válvula (2 de 4 Vats) (5). Seguí por la siguiente entrada, donde encontré bastantes cajas, y tres soldados muy peligrosos. Llegué a la estancia que se encontraba delante de mí, acabé con un científico y con un soldado que se encontraba encima de una plataforma lejos de mi posición. Subí a la plataforma, eliminé al soldado que estaba en el suelo, recogí el botiquín y activé la válvula que encontré (Open Emergency Release Valve) (6). Bajé al suelo y llegué a una nueva estancia con un soldado, un científico y una nueva válvula (3 de 4 Vats) (7). Continué por el pasillo iluminado con luz roja, donde me enfrenté todo un ejército de soldados que estaban esperándome (8). Tras salir con vida de esa trampa, llegué a una habitación con dos soldados, un científico y la última de las válvulas a activar (4de 4 Vats) (9). Seguí por el pasillo que se encontraba a mi izquierda, acabé con dos soldados, y al llegar a una nueva habitación llena de cajas, de nuevo, eliminé a tres soldados más. Fui después por un pasillo a la izquierda del que había entrando (10), el cual, me llevó a una estancia repleta de cajas y de soldados. Tras acabar con ellos, recogí un botiquín y el horario que buscaba (Acquire Delivery Schedule) (11) en una pared al fondo y a la derecha. De nuevo, regresé al pasillo del raíl, avancé por él, eliminé a dos soldados más, después a otro, más tarde a otros dos, y por último, a otro que venía tras de mí. Al final de mi camino localicé el garaje (Locate Garage) (12), entré en él, acabé con tres soldados que se escondían detrás de unas cajas, y volé por los aires el camión (Disable Truck) (13). Ya sólo me restaba salir del edificio por la puerta que daba al exterior para acabar la misión.


7


8



9


10


11



12


13

Misión 18: Heavy water

Armas: Pistola, escopeta, ametralladora grande
Objetivo 1: Disable both trucks
Objetivo 2: Disable power station
Objetivo 3: Sabotage ferry

Acabé con dos soldados que se encontraban frente a mí, destruí las cajas a mi izquierda para conseguir munición y un botiquín y, acto seguido, volé por los aires el primero de los camiones (Disable Both Trucks, 1 de 2). Avancé por el camino nevado, acabé con dos soldados y entré por la primera desviación a la derecha (1). A los pocos metros hallé un cruce, y me introduje por el camino de la derecha, el cual me llevó a un claro con varios soldados, munición y un botiquín »


1


2


3


4


5


6


7

» (además de un bonito muñeco de nieve) (2). Volví al cruce y tomé el otro camino, el cual me llevo a una terraza elevada con respecto al camino que pasaba por la izquierda. Bajé al camino y me encontré con dos soldados y el segundo de los camiones (2 de 2 Trucks) (3). A continuación, acabé con el soldado que apareció tras la explosión, subí de nuevo a la terraza por la que había llegado, y continué por el camino que encontré allí. El camino me llevó a otra terraza, en la que tuve que eliminar a dos soldados a mi izquierda, y a otros dos más que estaban a mi espalda (uno con bazooka). Bajé por el camino y encontré cerca de una casa que había allí cerca, munición y un botiquín. Avancé, y un poco más adelante, eliminé a dos soldados, y me desvié por una senda a la derecha. Continué por ella, y llegué a una zona con un puente (4), un soldado apostado debajo de él, y otros dos soldados más que descubrí al avanzar. Acabé con dos enemigos más, me desvié a la izquierda, avancé por el camino y, a los pocos metros, encontré un nido de ametralladoras que utilicé para acabar con dos soldados.Bajé por el camino, avancé y encontré una verja y una desviación en la pared de la izquierda por la que entré (5). Unos metros más adelante arribé a la Power Station. Allí había dos soldados y un nido de ametralladoras, que utilicé para acabar con unos cuantos soldados. Cuando terminé volé la estación por los aires (Disable Power Station) (6). Salí de allí por donde había venido y llegué, de nuevo, a la verja. La abrí, entré en la nueva zona, acabé con dos soldados más y coloqué unas cuantas cargas explosivas cerca de unos bidones para destruir el ferry (Sabotage Ferry) (7). A continuación, seguí el camino a la izquierda del ferry y acabé la misión.

Capture the secret german treasure

Misión 19: Mountain pass

Armas: Rifle, bazooka, granadas nazis y ametralladora americana
Objetivo 1: Destroy generator fuel
Objetivo 2: Locate mine entrance


1


2


3

Avancé, me encontré con dos soldados y, luego, con dos más. Avancé un poco más y, de nuevo, me topé con dos soldados (uno con bazooka), después, otros dos más, y arriba a la derecha, en una terraza, otro enemigo más (1). Frente a la terraza, a mi izquierda, hallé un almacén con un soldado con bazooka, munición y un botiquín. Me encargué de él y salí de allí, seguí a la izquierda y a los pocos metros encontré a otros dos soldados. Después vi unas estructuras de hormigón con unas terrazas a izquierda y derecha, y llenas de soldados (2). Tras acabar con todos esos enemigos, conseguí llegar a un claro donde tuve que eliminar a un soldado a mi derecha, subido en una terraza, y a otro soldado que manejaba un nido de ametralladoras a mi izquierda (fue muy importante acabar rápido con él) (3). Acto seguido, salté del nido y proseguí mi camino, acabando con dos enemigos que me salieron al paso. Al poco el camino giró a la izquierda, y allí, eliminé a un soldado que estaba la derecha. Recogí munición y un botiquín. Continué mi camino, acabé con un soldado, pasé debajo de un puente (4), eliminé a otro soldado, recogí un botiquín y, de nuevo, avisté un giro del camino a la izquierda. Descansé un poco y después ascendí por la rampa, eliminando a tres soldados más, aunque al final de la rampa hallé otro soldado a mi izquierda. Continué mi camino y llegué a un gran claro (5) donde encontré a un soldado a mi izquierda, otro estaba en una terraza frente a mi, y descubrí un camino a mi derecha. A continuación, avancé por ese camino antes mencionado, terminé con tres soldados (uno con bazooka), y me desvié a la derecha por un senda (6). A los pocos metros, descubrí a la derecha a un soldado, munición y otro bendito botiquín.


4


5


6


7



8

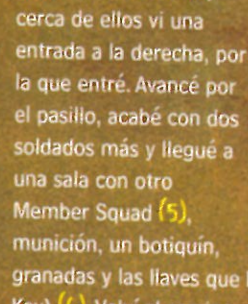
Continué por esa desviación y llegué al poco tiempo, a la entrada de un almacén (custodiada por un soldado). Una vez dentro, despaché rápidamente a dos soldados más, recogí munición y un botiquín, destruyendo los generadores de fuel (Destroy Generator Fuel) (7), y salí de allí a toda pastilla.

Después de eso, giré a la derecha, seguí el camino, acabé con los dos soldados del lugar y encontré la entrada a la mina (Locate Mine Entrance) (8).

Misión 20: Merker's upper mine

Armas: Rifle, bazooka, ametralladora americana y granadas nazis
Objetivo 1: Eliminate 8 SS demo squad members
Objetivo 2: Recover Dahood manuscript
Objetivo 3: Acquire elevator key
Objetivo 3: Locate elevator

Avancé por el túnel, acabé con dos soldados y llegué a una estancia con dos soldados, un Squad Member (1) (Eliminate 8 SS Demo Squad Members) agachado a mi izquierda, munición y un botiquín. Salí de allí por otro túnel, y llegué a una bifurcación con dos soldados con bazooka tanto a izquierda como a derecha. Tras acabar con ellos, tomé el camino de la izquierda y llegué a una sala con un soldado y otro Squad Member (2) detrás de la columna. Acto seguido, regresé a la bifurcación y seguí por el otro camino, el cual me llevó a otra estancia donde localicé a un Squad Member a mi derecha (cerca de una columna), otro Squad Member (3) detrás de la primera columna a la izquierda, un soldado cerca de la salida (al fondo a la derecha), y el manuscrito (Recover Dahood Manuscript) (4) entre dos vagonetas a la izquierda de la mencionada salida. Seguí por el túnel que hacía las veces de salida a la estancia, y que tenía unas tuberías en su techo. Doblé una esquina a la izquierda, eliminé a dos soldados, después a tres más y cerca de ellos vi una entrada a la derecha, por la que entré. Avancé por el pasillo, acabé con dos soldados más y llegué a una sala con otro Member Squad (5), munición, un botiquín, granadas y las llaves que buscaba (Acquire Elevator Key) (6). Volví al camino principal,, allí me enfrenté a un soldado, a otros dos más que venían por mi espalda y cerca de allí encontré una sala a la derecha en la que eliminé a otro Member Squad (7). Continué por el camino principal y avisté a dos Member Squad, además de un botiquín (8). Avancé y tras girar a la derecha, llegué a una gran sala con un botiquín a la derecha y el último de los Member Squad cerca de la última columna a la derecha. Me dirigí al fondo de la sala a la izquierda, y hallé el camino al ascensor (Locate Elevator) (9).


1


2


3


4


5


6


7


8



9



Misión 21: Treasure Caverns

Armas: Rifle, bazooka, ametralladora americana y granadas nazis
Objetivo 1: Locate the curator inventory
Objetivo 2: Locate and disarm all bombs

Nada más comenzar mi misión, acabé con los dos soldados que hallé en la estancia frente a mí, y me introduje por una entrada que se encontraba en la parte derecha de la habitación (1). Allí, eliminé a un soldado, subí unos escalones, giré a la izquierda, acabé con tres enemigos más, y entré en una pequeña habitación con mucha munición y granadas. Después continué por el pasillo, acabé con un nuevo soldado, »


1


2


3


4


5

» y llegué a una nueva habitación con dos soldados, un botiquín y el inventario (Locate The Curator Inventory) (2). Acto seguido, volví a la enorme sala donde comencé el nivel y seguí el camino que me marcaban los raíles. A los pocos metros, llegué a una estancia con dos soldados (uno con bazooka), y una bomba que desactivé (Locate And Disarm All Bombs, 1 de 12) (3). En la siguiente estancia, encontré tres soldados, munición, un botiquín y tres bombas más (4 de 12) cerca de las columnas (4). Acto seguido, continué por la entrada al fondo de la sala y llegué a una pequeña habitación por la que tuve que seguir agachado por un pasadizo en el suelo y a la izquierda. Salí a una sala con tres soldados, 2 bombas (6 de 12), munición y un botiquín (5). Seguí mi camino, acabé con dos nuevos enemigos, giré a la izquierda, pasé por un puente y bajé de él para evitar ser alcanzado por un cohete. En la sala donde me encontraba, acabé con tres soldados (uno con un bazooka) y continué por el siguiente túnel, donde me tocó eliminar a dos soldados nuevos. Unos metros más adelante llegué a una sala con otros tres soldados, una bomba frente a mí (7 de 12), y otra nueva bomba detrás de las cajas de madera (8 de 12) (6).


6


7

A continuación, seguí por el camino a la derecha, llegué a una pequeña estancia (con dos soldados más), un poco más allá encontré otra gran habitación con las cuatro bombas restantes (12 de 12), y descubrí la salida de la misión en un pasillo al fondo y a la derecha de la estancia (7).

Escape the V2 rocket plant

Misión 22: Buzzbomb assembly

Avancé unos metros, acabé con un soldado, entré en la casa a mi izquierda, eliminé a otro soldado, recogí munición, y entré en un túnel (1) donde acabé con dos soldados más. Encontré un hueco a la derecha en el suelo por el que bajé (2). Allí me estaban esperando tres soldados a los que tuve que eliminar, muy a su pesar. Acto seguido, recogí las granadas y el botiquín y subí por la escalera al fondo de la estancia. Una vez arriba, seguí el pasillo a la derecha, acabé con dos soldados y llegué a una sala con un enemigo patrullando por ella. Tras terminar con él, giré a la izquierda y entré en un pequeña habitación donde tuve que enfrentarme a otro soldado, después recogí allí mismo munición, granadas y un botiquín. A continuación, salí de allí, bajé por las escaleras a mi derecha (3), acabé con dos soldados más y avancé por el pasillo. Poco después, llegué a una sala con un misil en construcción en su interior (4), donde se encontraban 4 soldados y un científico que lo protegían. Continué por el pasillo y me encontré con una gran puerta a la derecha, que podía abrir (5). Dentro, encontré un soldado, un científico, munición y un hermoso botiquín. Salí de allí, giré a la derecha y entré por otra puerta a mi izquierda que tenía otro botiquín y un nuevo científico. Tras esto, avancé por el pasillo y un poco más adelante, me topé con otro enemigo y con una nueva sala con otro misil en construcción en su interior (6).

Armas: Escopeta, ametralladora grande, bazooka y granadas
Objetivo 1: Find V1 target list
Objetivo 2: Destroy V1 launch control system
Objetivo 3: Open blast doors
Objetivo 4: Locate emergency hatch


1


2


3


4


5

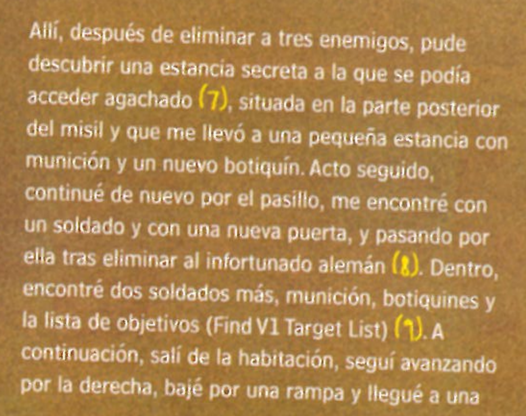












Allí, después de eliminar a tres enemigos, pude descubrir una estancia secreta a la que se podía acceder agachado (7), situada en la parte posterior del misil y que me llevó a una pequeña estancia con munición y un nuevo botiquín. Acto seguido, continué de nuevo por el pasillo, me encontré con un soldado y con una nueva puerta, y pasando por ella tras eliminar al infortunado alemán (8). Dentro, encontré dos soldados más, munición, botiquines y la lista de objetivos (Find V1 Target List) (9). A continuación, salí de la habitación, seguí avanzando por la derecha, bajé por una rampa y llegué a una nueva habitación en la que, tras acabar con dos científicos, destruí el sistema de control (Destroy V1 Launch Control System) (10) y giré la rueda que abría las puertas que buscaba (Open Blast Doors) (11). Mi siguiente movimiento, fue dirigirme a la habitación en la que se encontraba el misil, esa en la que había encontrado la entrada secreta. En el camino de vuelta, me vi obligado a luchar con varios grupos de soldados que habían sido alertados por la explosión anterior. Una vez llegué a la sala en cuestión, me introduje





por un túnel, situado en la parte delantera del misil, acabé con una numerosa patrulla de enemigos (12), entré en la sala en la que desembocaba el túnel y me introduje por el hueco que encontré a la izquierda de la sala (Locate Emergency Hatch).

Misión 23: Vengeance production

Armas: Escopeta, ametralladora grande, granadas y bazooka
Objetivo 1: Find scientist roster
Objetivo 2: Acquire V2 schematics
Objetivo 3: Gain access to guidance lab
Objetivo 4: Sabotage gyro guidance system
Objetivo 5: Find launch area





Avancé hacia delante, giré a la derecha y encontré una entrada secreta (1) en el suelo al final del pasillo, a la izquierda; y a un soldado a mi derecha. Primero, seguí la entrada hasta un sala donde acabé con otro soldado y pude recoger munición y botiquines, y luego, continué por el pasillo del principio. Poco después, tuve que eliminar a dos enemigos más, y entré en un estrecho túnel habitado por tres peligrosos soldados. Tras acabar con ellos, bajé la rampa que había delante de mí, giré a la derecha y en la nueva estancia donde me encontraba (2), eliminé a dos enemigos más y me colé por una de las tres salidas que había a mi izquierda. Continué por otro pasillo a la derecha, eliminé a tres soldados más y llegué a una nueva habitación. Allí, recogí vida de una mesa (3), me ocupé de otros dos soldados más y continué avanzando por un pasillo que encontré cerca de la mesa antes mencionada. En ese pasillo, descubrí una pequeña habitación a la izquierda (4), en cuyo interior hallé dos científicos, munición y la lista de deberes (Find Scientist Roster) (5). Salí de allí, giré a la izquierda y al final del pasillo torcí a la derecha. Encontré un soldado y poco después, llegué a una sala donde acabé con dos enemigos y recogí un botiquín a la derecha de mi posición (6). A continuación, avancé por la sala donde me encontraba y encontré varias cajas y descubrí también a cuatro soldados que las aprovechaban para cubrirse detrás de ellas. Tras ocuparme de ellos como se merecían, encontré una salida del lugar a la derecha, por la cual me introduje (7). Este camino me llevó a una nueva estancia que tenía una salida a la derecha (la cual escondía una habitación con más munición y botiquines) y al frente. Continué por la última salida y llegué a una sala con dos soldados más y dos salidas a la izquierda que me condujeron a una enorme sala que tenía un misil, dos soldados y un científico(8). »









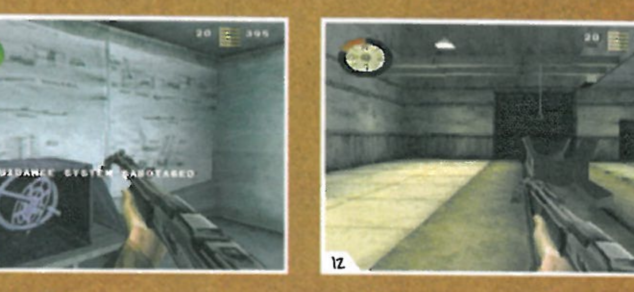

7


8


9


10

» Seguí a la derecha, y tras pasar por un nuevo túnel con dos soldados, llegué de nuevo a otra gran estancia con un misil y un científico que estaba vigilando los planos que necesitaba (Acquire V2 Squematics) (9). A continuación, subí por las escaleras a mi espalda y una vez en la plataforma superior, entré por el pasillo a mi izquierda. Continué por él y tras llegar a una sala con dos científicos y un soldado, giré a la derecha. En la siguiente habitación, encontré una puerta frente a mi que abrí. De esta manera, y tras acabar con el científico, conseguí acceder al laboratorio (Gain Access To Guidance Lab) (10). Una vez dentro, pude sabotear el sistema de guía (Sabotage Gyro Guidance System) (11) Salí da allí por la entrada a la derecha, acabé con dos enemigos más y en el pasillo al que llegué, me enfrenté a cuatro peligrosos soldados. A continuación, bajé la rampa, eliminé a un científico, y avancé a la derecha por el enorme túnel (a la izquierda encontré dos soldados y un botiquín). En el túnel, me enfrenté a varios soldados que aprovechaban los huecos que había en la pared para cubrirse; poco después llegué a una nueva estancia con un enorme misil (Find Launch Area). Allí, y tras acabar con tres soldados, pude acabar mi misión, saliendo por una puerta situada al fondo de la estancia y a la derecha (12).


11 12

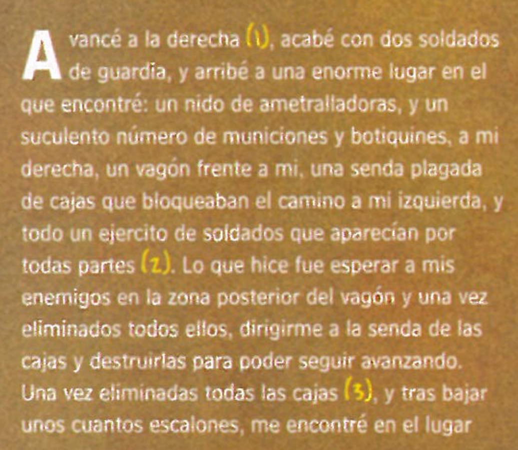
Misión 24: Götterdämmerung

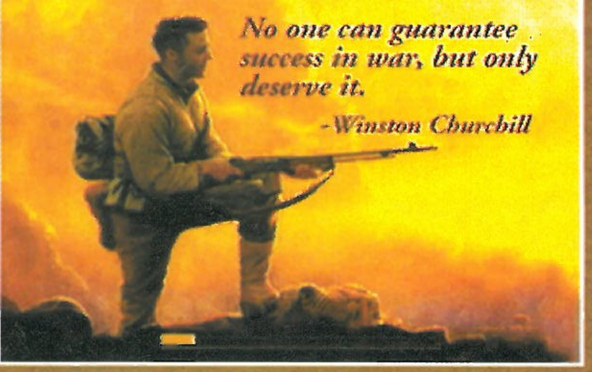
Armas: Escopeta, granadas, bazooka y ametralladora grande
Objetivo 1: Launch sabotaged V2


1


2

Avancé a la derecha (1), acabé con dos soldados de guardia, y arribé a una enorme lugar en el que encontré: un nido de ametralladoras, y un suculento número de municiones y botiquines, a mi derecha, un vagón frente a mi, una senda plagada de cajas que bloqueaban el camino a mi izquierda, y todo un ejercito de soldados que aparecían por todas partes (2). Lo que hice fue esperar a mis enemigos en la zona posterior del vagón y una vez eliminados todos ellos, dirigirme a la senda de las cajas y destruirlas para poder seguir avanzando. Una vez eliminadas todas las cajas (3), y tras bajar unos cuantos escalones, me encontré en el lugar donde se iba a realizar el lanzamiento del V2 (el misil se levantaba imponente frente a mi). Allí, acabé con dos nuevos soldados, subí por la rampa que encontré frente a mi (4), y que me llevaba a la entrada a la cabina donde se encontraba un científico al que eliminé rápidamente. Me introduje en la cabina antes mencionada para activar el control del misil (5) y así lanzarlo para completar su destrucción (6). Había terminado con la amenaza nazi más peligrosa. Era hora de volver a casa.






3


4

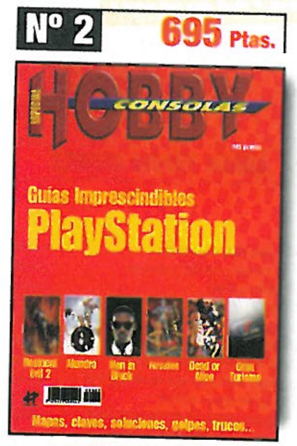

5


6

Guías Totales

Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 695 Ptas.

- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

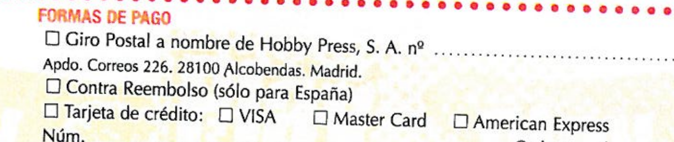
Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO


☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

ESTRATEGIAS**PASSWORDS**CÓDIGOS**CONSEJOS**

De la A a la Z

TRUCOS NUEVOS **TRUCOS DE LOS LECTORES** **JUEGOS PLATINUM** **JUEGOS PRECIO ESPECIAL** **JUEGOS PRECIO NORMAL**

[#]

24 HORAS DE LEMANS

Para activar estos trucos introduce los siguientes passwords como si fueran el nombre del piloto.

• Cualquier coche en Modo LeMans:
Pon como nombre TATOO y, después, en la pantalla de selección de vehículo pulsa: **START + L2**.

• Ganar siempre:
El nombre es FIRSTON.

• Audi '99 Prototype:
Pon como nombre MAYOU.

• En Hawai:
El nombre es JACKPOT.

40 WINKS

• 40 duendes rescatados:
Dentro de tu casa pausa el juego, presiona **Select** y pulsa:
←, ↓, →, →, →.

• Todas las llaves:
Igual que antes, pero pulsa:
●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

• 50 Zzz's:
Pausa en cualquier momento, presiona **Select** y pulsa:
→, **L1**, ↑, **R1**, **L1**

•10 Lunas:
Igual que antes y pulsa:
↑, **L2**, ←, **R2**, ←.

• Modo Cabezón:
Igual, con esta secuencia:
L1, ↑, →, **L2**, ↑.



ABE'S EXODDUS

• Encontrar a todos los mudokkons:
La mayoría de los mudokkons están en zonas ocultas que suelen estar señalados por botellas de SoulStorm. Explora la zona donde veas la cerveza y salvarás a tus 300 amigos.

• Imágenes de vídeo:
Mantén presionado **R1** en el menú principal y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.

• Cómo pasar de área:
En cualquier momento del juego presiona **R1** y pulsa:
●, ●, ✖, ✖, ■, ■.
No podrás rescatar a los mudokkons que dejes atrás.

• Ser invencible:
Durante el juego presiona **R1** y pulsa esta secuencia:
▲, ■, ✖, ↓, ↓, ↓, ▲, ■, ✖.

ABE'S ODDYSEE

• Acceso a todos los niveles:
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, → ← mientras mantienes pulsado **R1**.
Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás elegir fase.

• Todas las escenas:
Ilumina "Options" y mientras pulsas **R1** presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.
Aparecerá un menú para elegir la escena que prefieras ver.

• Todas las canciones valen:
Una vez que hayas activado este truco cualquier sonido que emitas anulará los puzzles musicales y de voz.
En cualquier momento mantén pulsado **R1** y sin pausar pulsa:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

ACE COMBAT 3

• Misión Simulador:
Acceder a esta nueva misión no te va a resultar nada sencillo, porque para conseguirlo tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el quinto final, Simon te permitirá jugar en la Misión Simulador.

ALIEN RESURRECTION

En el menú principal pulsa:
●, ←, →, ●, ↑ + **R2**.
Ahora puedes acceder al Menú de trucos desde el Menú de Opciones. Aquí encontrarás trucos como: Modo Dios, Todas las Armas, Munición Infinita, Oxígeno Infinito, Selección de Nivel o Modo de Cabezas que no Explotan.

• Modo de investigación:
En el menú principal pulsa: Cuadrado, Arriba, Abajo, Círculo, Izquierda + R1. Ahora ya puedes elegir el Modo "Investigación" en la pantalla de opciones.



• Controlar la repetición:
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.

ALIEN TRILOGY

• Passwords:
Ventajas: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON
Elegir nivel: GOLVLxx. Sustituye las "xx" por el número del nivel por el que quieres comenzar a jugar.
Invencibilidad: FVNKYG1BB0N
Todas las armas: F1SH1NGFORGVNS
Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS

ALL STAR TENNIS

• Cabezones y pies grandes:
Durante cualquier momento de un partido, pausa el juego y pulsa y mantén apretados:
L1 +L2 +R1+R2. Al hacerlo las cabezas y los pies de los jugadores destellarán, y al volver al juego normal habrán crecido hasta adquirir unas proporciones monstruosas.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

• Sorpresas por ganar:
Cada vez que ganes el torneo "Grand Slam" recibirás otra pieza del equipo, y cada vez que ganes el torneo "Street" recibirás un personaje de otros de los juegos de Namco.

≠

APOCALYPSE

• Check point:
Al activar este truco pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Comienza una partida, pausa y mientras presionas **L1** pulsa:
■, ●, ✖.

• Todas las armas:
Para tener el arsenal al completo, pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

• Recuperar energía:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ■, ✖, ▲, ●.

• Invencibilidad:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

• Abrir los niveles:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ↑, ✖, ↓.

• Vidas Infinitas:
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ●, ✖, ■.

ARMY MEN AIR ATTACK

• Passwords multijugador:
Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →.
Misión 3:The Train That Could: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.
Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖.
Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.
Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2).
Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →.
Misión 11: River Rapids Riot:
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →.
Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2).
Misión 13: Demolition Time:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 14: Pick Up The Pieces:
←(x2), ↑, →(x2), ↑, ↓, ✖.
Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■.
Misión 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

• Passwords un jugador:
Misión 2: →, ↑, ■, ✖, ↑, ●, ↑, →.
Misión 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑ (x4).
Misión 4: ■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■.
Misión 5: ● (x2), ■, ↓ (x2), ■, ✖(x2).
Misión 6: ✖, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
Misión 7: ↑, ↓ (x3), →, ←(x3).
Misión 8: ←(x2), ▲, →(x2), ▲, ↑ (x2).
Misión 9: ■ (x3), ●, ↓ (x3), ←.
Misión 10: ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓ (x2).
Misión 11: ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
Misión 12: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■.
Misión 13: ✖, ←(x3), ■, ▲, ●, ✖.
Misión 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 15: ↓ (x4), ✖, ✖, ●, ●.

• Todos los copilotos:
Introduce como password:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

ARMY MEN 3D

• Todas las armas y munición ilimitada:
Comienza una partida y pausa el juego el juego, después pulsa:
■, ●, **R1**, **L1**, **R1 + R2**.
Tienes que ser muy rápido porque sólo tienes dos segundos. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up".

• Invencibilidad:
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, **L1**, **L1+L2**.
Es igual de difícil que antes. Al activarlo podrás ver la palabra "Invencibility". Cuando tu personaje muera aparecerá otro sustituyéndole.

ASTERIX

• Selección de nivel:
En la pantalla de elección de idioma presiona ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept". Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar el nivel que quieras jugar.

ASTEROIDS

• La cuarta nave:
En la pantalla del título, pulsa rápidamente la siguiente secuencia:
▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

• Selección de nivel:
En la misma pantalla, presiona **Select** y pulsa:
■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora, mientras estés jugando pulsa **Select** y **Start** simultáneamente. Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la de seleccionar el nivel.

• Trucos para el modo clásico:
Esta serie de trucos sólo funciona en el modo de juego Classic Asteroids. Pausa el juego en cualquier momento e introduce estos códigos:

• 99 vidas:
↑, ✖, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.

• Una vida extra:
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ✖, ▲.

• Invencibilidad:
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.

ASSAULT

Todos estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece el mensaje "Press Start", pero sólo tienes 3 segundos para completar cada uno, así tienes que ser rápido.
Si lo haces correctamente la pantalla parpadeará.

• Cabezas Grandes para los héroes:
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ▲.

• Cabezas grandes para los aliens:
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ✖.

• Más velocidad:
✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, **L2**, **R2**.

• Más Colorido:
←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

[B]

BATMAN & ROBIN

• Invencibilidad:
Estos superhéroes, a pesar de los que piensan muchas personas, no son invencibles. Sólo llegan a serlo cuando introducimos este jugoso truco en la pantalla del menú:
L1, R2, R1, L2, Select, ✖, ●.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

• Jugar con GAIA y con SHO/ Golpes especiales automáticos:
Cuando en la pantalla del menú principal comiencen a aparecer las letras por la izquierda presiona:
↓, ↙, ← + ■.
Las letras se volverán rosas. Ahora en la pantalla de selección de personaje mantén iluminado Eiji y pulsa ↑ y cualquier botón. Una vez que hayas comenzado a jugar con Gaia pausa el juego y resetea. Espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona en el pad 2:
←, →, ←, →, ←, ■.
Las palabras se volverán azules. En la pantalla de elección de personaje ilumina Kayin y pulsa ↓ y cualquier otro botón para escogerlo. En la lucha vuelve a hacer lo mismo (pausa y resetea) y en la pantalla de opciones presiona ↙ + ▲. Oirás un grito y las letras se volverán blancas. Comienza otra lucha y resetea. Cuando en el menú principal la palabra OPTIONS se encuentre en el centro pulsa en el segundo pad: ←, →, ←, →, ←, ■.
El texto se volverá amarillo. Entra en la pantalla de opciones.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Ve a la opción "Código de Entrada".

• La tribu Brandon: MSLGNG

• La tribu Cassandra: NSTYGRL

• Seleccionar cualquier nivel:
BCKDR

• Escoger cualquier tanque:
THRTN

• Todas las armas: SRTHMB

BICHOS

• Vidas extra:
Si eres paciente podrás ganar un buen puñado de vidas extra. Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras de la palabra FLIK para obtener un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener.

B-MOVIE

• Selección de nivel:
En la pantalla "GT/King Of The Jungle" (en la que pone Press Start) pulsa esta combinación rápidamente:
L1, R1, L2, R2, ▲, ✖, ●, ■, ■, ●, ✖, ▲. Después presiona **Start** y aparecerá el nuevo menú.

BLOODLINES

• Personajes ocultos:
Para conseguir los cuatro personajes secretos introduce estos passwords:
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

• Modos de juego ocultos:
Introduce estos passwords: Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE

• Galería de imágenes:
Pon como passwords LEONARDO.

BLOODY ROAR 2

• Cómo ejecutar los Beast Drive más fácilmente:
Si te resulta muy difícil ejecutar los ataques Beast Drive, puedes intentarlo con esta combinación:
← + ▲ + ●.

• Descubrir a Gado:
Completa el modo Arcade con cualquier personaje en el nivel de dificultad establecido por defecto. Puedes continuar.

• Descubrir a Shen Long:
Para obtenerlo debes vencerle en el escenario especial, sin continuar. Sus técnicas son iguales a las de Long.

• Modo Experto:
Para acceder a este dificilísimo modo de juego, mantén presionados los cuatro botones **L** y **R** mientras que seleccionas cualquier modo de juego.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

• Selección de nivel:
Desde la pantalla en la que Bugs Bunny selecciona una época, colócate en una interrogación y manteniendo apretados los botones **L2 + R1**, pulsa esta secuencia:
✖, ■, R2, L1, ●, ✖, ■, ■, ■.
Para obtener dos nuevas ventajas extra debes comenzar una partida y, sin pausar el juego, pulsar:
✖, ■, R2, L1, ● y ✖.
Después, introduce uno de estos códigos, dependiendo, claro está, del efecto que quieras lograr:
• 99 zanahorias: ■, ■, ▲.
• Para ver el final: ▲, ■,▲.

BUST-A-MOVE 2

• Nuevas fases:
En las pantalla "Game Start", "Time Attack", y "Options" pulsa este código y entra en el modo puzzle:
R1, ↑, L2, ↓.
• Escoger personajes en el modo puzzle:
Métete en la opción Puzzle, y en la pantalla en la que eliges entre A y B, pulsa la siguiente secuencia de botones lo más rápido que puedas:
←,←,↑,↓, y L1+L2 + R1 + R2.
• Llegar al final:
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, →, ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.
• Código con sorpresa:
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖.
Sabrás que el truco funciona si ves aparecer a un hombrecito.

BUST A GROOVE

• Baila con dos modelitos:
Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines, tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la ✖.
• Los movimientos que más puntúan:
Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta. Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje. Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego, para luego seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:
Heat: ↑, ↓, ↑, ●.
Frida: ↑, ↓, ↑, ●.
Strike: ↑, ↑, ←, ●.
Hamm: ↓, →, ↑, ●.
Kelly: →, ←, →, ●.
Shorty: ↓, ↓, ↓, ●.
Hiro: →, ↑, ↓, ●.
Pinky: ↑, ←, ↑, ●.
Gas-O: ←, ↓, →, ↑, ●.
Kitty N: ↓, ↓, →, ●.
Capoeira: →, ↑, →, ✖.
Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ●.
Columbo: ↓, ↓, ↓, ●.
Burguer Dog: ↓, →, ↑, ●.



CARDINAL SYN

• Liberar a los subjefes
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de inicio del juego. Oirás un sonido metálico si lo haces correctamente.

COLIN MCRAE 2

• Modo Sombra
Para conseguir este modo, que en realidad es una vista exterior del coche, sólo tenemos que pulsar **R2 + ▲**.





Por Raul Dominguez.

Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, ▲.
Stygian: ←, →, ←, →, ▲.
Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ●.
Juni: ↑, ←, ←, ↑, ●.
Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, ▲.
Vodu: ←, ←, ←, ↑, ●.
Bimorphia: →, →, →, ↓, ■.
Moloch: ↑, →, ↓, ←, ■.

CIVILIZATION II

• Dinero ilimitado:
Si quieres contar con fondos ilimitados en el juego, sólo tienes que crear una ciudad y después entrar en las opciones. A continuación, sustituye el nombre de tu ciudad por _CasH. Es muy importante que presiones el botón R1 del pad cuando introduzcas la "H". De este modo obtendrás 30.000 monedas extra, que prácticamente se hacen ilimitadas si tenemos en cuenta que puedes repetirlo cuantas veces quieras a lo largo del juego.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre:
• Peasouper: Niebla.
• Buttonbash: Aceleramos machacando los botones.
• Heliumnick: Cambia la voz del copiloto.

• Directorcut: Permite "jugar" con las repeticiones.
• Moreoomph: Motores con el doble de potencia.
• Forklift: Dirección en las 4 ruedas.
• Blancmange: Comienza a jugar en el modo rally o en el modo trial y verás, como el coche se vuelve gelatinoso.
• Nightrider: Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.
• Kitcar: Este truco activa el Super Turbo. Para ello, pulsa Select cuando veas que la barra verde está llena.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Introduce cualquiera de estos nombres en la opción Crear perfil de Conducto. Algunos necesitan confirmarse en la opción Trucos del menú Opciones. Si ves que el truco no funciona, actívalo en esta pantalla.
• Todos los circuitos:
HELLOCLEVELAND
• Todos los coches:
ONECAREFULOWNER
• Lancer Road: OFFROAD
• Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
• Ford Puma: COOLESTCAR
• Mini Cooper: JOBINITALY
• Disparar Bolas de Fuego usando el freno de mano: (sólo funciona en el modo arcade): GREATBALLSOF
• Choques con rebote (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales): RUBBERTREES
• Supercamión (éste truco sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally): EASYROLLER
• Gravedad reducida (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally): MOONLANDER
• Coches agresivos (sólo funciona en el modo arcade): NEURALNIGHTMARE
• Turbopropulsión (sólo en las contrarreloj y en etapas individuales): ROCKETFUEL
•Coches más rápidos (sólo funciona en las contrarreloj y en las etapas individuales de rally): PRUNEJUICE

COLONY WARS: RED SUN

• Menú de trucos:
Selecciona la opción "Conectar" del menú principal y cuando aparezca la pantalla "MagentaStation" pulsa :
R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT.

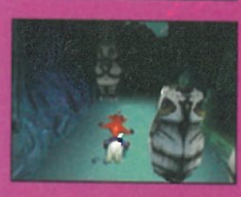
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

• Liberar todas las Bicicletas:
Comienza en modo Proquest, selecciona a tu ciclista y en la pantalla de selección de bicicletas pulsa:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, → + ●.
Ahora verás que puedes seleccionar cualquier bicicleta. Nota: Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Acceso a todos los niveles y estilos:
Empieza en modo Proquest, elige a tu ciclista y selecciona tu bicicleta. Después, en la pantalla de selección de estilo, pulsa:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑ ↑, ← + ●. Nota: Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Liberar Películas Ocultas:
Gana el juego con estos personajes para acceder a películas ocultas:
Dave Mirra: Película de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Película de Ryan Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Película corta del programador del juego.
• Jugar con Slim Jim:
Comienza en modo Proquest y en la pantalla de selección de personajes pulsa:
↓, ↓, ←, →, ↑,↑ +●.
Verás como el último corredor de la lista es Slim Jim.
• Jugar con el chico Amish:
Gana el juego con todos los ciclistas originales (10 en total). Esto hará que tengas acceso a este nuevo personaje.

CRASH BANDICOOT 2

• Vidas Extras
En la puerta Level 8 Bear It, se encuentra sentado delante un osito blanco. Cuando has conseguido el Cristal salta sobre el oso y conseguirás vidas extras.





Por Luis Miguel Gómez.

Si lo haces rápido, en la parte inferior de la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Ayuda. Ahí accederás a una pantalla done puedes introducir cualquiera de estos passwords:
• Invencibilidad: Awrate
• Todas las naves: Greyam_, Beard
• Mejoras de la nave: Break _and_Enter
• Mejoras de las armas: Armoury
• Todas las armas: Big_Daddy
• Turbo infinito: Jalferezi
• Super armas: ROCKWROK
• Armas Secundarias infinitas: Sly_n_Devious
Escribe las letras tal y como están aquí. Recuerda que "_" es un espacio.

COOLBOARDERS 3

Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquier circuito y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles cabezones. Para ello, sólo tienes que introducir los códigos como nombre del jugador:
• Las pistas: WONITALL
• Los personajes: OPEN_EM
• Modo cabezón: BIGHEADS (Para activar este truco, pausa).

COOLBOARDERS 4

• Todas las pistas, personajes y tablas:
Ve a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT.
• Eventos Especiales:
Para abrir estos eventos tienes dos opciones, conseguir medalla en todas las pruebas anteriores o, más fácil, introducir como tu nombre este código: IMSPECIAL.

CRASH BANDICOOT 3

• Demo oculta:
Para jugar una demo de *Spyro the Dragon* pulsa: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■.
• Crash Dash:
Antes de hacerte los niveles Contrarreloj, derrota a Cortex. Obtendrás el poder "Crash Dash", y que correrás más rápido.
• Contrarrelojes fáciles:
Los niveles de motocicleta son más fáciles si esperas a que el resto de los vehículos se alejen. Espera un minuto y empieza.
• Vida extra:
· Nivel Sphynxonator: Camina hacia atrás al empezar el nivel. Verás cuatro cajas. Una de ellas tiene una utilísima vida extra.
· Nivel Dino Might: Pega un doble salto sobre la gema amarilla y verás unas cajas de acero. Para hacerte con cinco vidas, mantén pulsado ● y presiona ✖ para saltar. En lo más alto, presiona ✖ para realizar un triple salto y llegar a las cajas.

CRASH TEAM RACING

• Personajes secretos:
En la pantalla del menú principal aprieta a la vez L1 y R1, y mete cualquiera de estos trucos. Oirás un sonido que confirmará la introducción del truco. Los personajes ocultos serán seleccionables en los modos Versus, Arcade, Contrarreloj y Batalla.
• Pinstripe: ←, →, ▲, ↓, →, ↓.
• PapuPapu: ←,▲,→,↓,→,●,←,↓.
• Ripper Roo: →,●,●, ↓,↑,↓,→.
• N.Tropy: ↓, ←,→, ↑, ↓,→,→.
• Komodo Joe: ↓,●,←,←,▲,→, ↓.
• Pingüino: ↓,→,▲,↓, ←,▲, ↓.

CROC 2

• Menú de trucos:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
▲,←,←,→, ■,↑,↑,←,●.
Comienza el juego y pulsa **L2 + R2** para activar el truco. Desde el menú que aparecerá tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar tus ítems y alguna que otra sorpresa...
• 100 cristales extra:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa esta secuencia:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón **R2**. Podrás repetirlo tantas veces como quieras hasta tener 9999 cristales.
• Vidas infinitas:
En la pantalla del título presiona **L1** y pulsa: **●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.**

CYBERTIGER

• Todos los campos:
Ve a la pantalla de selección de campo y pulsa ●. Verás una tabla donde podrás poner passwords como éstos:
Cyber Bandlands: HARESO
Cyber Canyons: NAMOPI
Cyber Sawgrass: SECARE
C. Summerline: PORASO

[D]

DARK STALKERS 3

• Cómo acceder a los menús secretos:
Debes entrar en el menú de opciones y pulsar **R1** para acceder al menú Ex Option Mode y **L1** para acceder al menú Dx Option Mode.
El Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo a medida que aumenten los niveles de nuestro luchador.
• Cómo jugar con Oboro Bishamon:
En la pantalla de selección de personaje, presiona **Select** sobre Bishamon y escógelo. Aunque el nombre del personaje será el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.
• Cómo jugar con Shadow:
Sitúa el puntero sobre la "?" que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez. Ahora pulsa cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje.
• Cómo jugar con Marionette:
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, pero en esta ocasión debes pulsar siete veces el botón Select. Este curioso personaje imitará los movimientos del luchador al que nos estemos enfrentando.

EQUALIZER

LOS MEJORES CÓDIGOS

ALUNDRA 2
•Montones de oro
8006644C FFFF
•Salud
8006645A 03E7
80066458 03E7

ANNA KOURNIKOVA
•Jugador 1 Ganar el primer set por 6 juegos
8015C380 0006
•Jugador 1 Gana el segundo set por 6 juegos
8015C384 0006
•Jugador 1 Ganar el tercer set por 6 juegos
8015C388 0006
•Jugador 1 Ganar el cuarto set por 6 juegos
8015C38C 0006
•Jugador 1 Ganar el quinto set por 6 juegos
8015C390 0006
•Gana un juego con 2 puntos
D007A658 0001
•Jugador 2 no puede marcar más de 15 puntos
D007A65C 0002
8007A65C 0001

APOCALYPSE
•Vidas Infinitas
800FFEFC 0006
•Invencibilidad
800FF9A4 0001
•Tener todas las armas
300FF9A0 0001
•Abrir todos los puntos de reinicio del nivel
800FF9C0 0001
•Abrir una ventana de resolución de problemas durante el juego
800FF9C4 0001

ARMY MEN 3D
•Salud Infinita
800421FC 0000
800421FE 0000
•Munición de todas las armas y objetos infinitos:
800576A4 0000
800576A6 0000
80058510 0000
80058512 0000

CARDINAL SYN
•Acceder a personajes extras
50000904 0000
801E7E0A 0100
•Muerte Súbita
801946BC 0000
801946BE 0000

CASTLEVANIA
•Duplicador
30097A97 0010
•Piedra del Pacto
30097A99 0002
•Escudo Oscuro
300979A4 0001
•Armadura de los Dioses
30097A5B 0001

CHASE THE EXPRESS
•Salud Infinita
80010402 1001
•Botiquines infinitos
8001045E FFFF
•Munición de la pistola infinita
8001045C 2C0F

DRAGON VALOR
•Montones de VAL
800A30F0 0FFF
•Salud Infinita
8008A8CE 001E
•MP Infinitos
8008A8D2 0014

FIFA 2001
•Marcador del Equipo Visitante a 0 goles:
80037EE0 0000

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

• Opciones ocultas
Al acabarte el juego con un ciclista que no sea Dave Mirra, es decir Ryan Nyquist o Slim, liberarás las opciones ocultas del juego. En adelante, cuando vuelvas a acabar el juego, liberararás un truco. Aquí tienes una lista con los ciclistas y los trucos que liberan.
Troy McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista de Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión de Moto.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey Garcia: Modo Motorista Fantasma.

DEATHTRAP DUNGEON

• Invencibilidad:
En la pantalla de configuración, pulsa ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑.
• Elegir nivel:
En el menú principal, pulsa **L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1** y escoge la opción Load Game.

DEMOLITION RACER

• Todos los secretos al descubierto:
Para desbloquear todos los secretos, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

DINO CRISIS

• Abrir la Operación Supervivencia:
Es un modo de juego en el que el objetivo es eliminar a cierto número de dinosaurios en un tiempo límite. Aparecerá en tu menú si finalizas el juego con el final C en menos de 5 horas, y salvado menos de 14 veces.
• Ventajas por ganar:
Cuando acabes el juego deberás grabar la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de ventajas extras. Según las veces que acabes el juego con distinto final obtendrás este equipo:
• Primera: Dos nuevos atuendos y algún cambio en tu inventario inicial.
• Segunda: El cuarto traje, de cavernícola. También notarás que tus pertenencias han cambiado un poco.
• Tercera: Un lanzagranadas con munición infinita.

DINO CRISIS 2

• Liberar Dino Coliseum:
Termínate el juego para liberar el Dino Coliseum. En él puedes luchar contra todos los dinosaurios en un espectacular "foso".
• Liberar Dino Duel:
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis, encontrarás una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Cómpralos con tus puntos de extinción para pelear contra ellos en el Dino Duel.
• Liberar la Tarjeta Platinum EPS (o lo que es lo mismo, ¡munición infinita!):
Completa el juego y recolecta los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás la Tarjeta Platinum EPS en la pantalla de Salvar, y la próxima vez que juegues, tendrás munición infinita.
• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.

DRIVER 2

• Areas secretas:
Algunas zonas de la ciudad están ocultas o son inaccesibles hasta que Tanner ha realizado una determinada acción. Esto normalmente incluye encontrar un edificio, el cual puede considerarse como si fuera una "llave". En el exterior de cada edificio hay un interruptor, el cual una vez activado, abre el acceso a la zona secreta y muestra un mensaje de texto para informar al jugador de la naturaleza de la zona secreta o del objeto en cuestión.

Nivel	Secreto	¿Dónde está el interruptor o el coche?
Chicago	Estadio de Béisbol	Oficina de tickets
Havana	Mini coche	Garaje
	Base Militar	Interruptor oculto
Vegas	Lugar de construcción	Salta dentro
	Invencible	Droguería
Rio	Camión	Muelles
	Inmunidad	Comisaría de Policía

• Juegos Secretos:
Estos juegos ocultos se pueden abrir de la misma forma que las zonas ocultas. Puedes acceder a la opción de Juegos Secretos en el Menú Principal.
• Observar como marcha el mundo:
Coloca a tu personaje cerca de una silla y pulsa el botón de acción. Tanner se sentará y se pondrá a observar todo lo que pasa a su alrededor. Usa el mando analógico derecho para que el personaje observe a su alrededor.





DRIVER

Estos trucos los debes activar en el menú principal. Teclea la combinación, lo más rápido posible, hasta que escuches un "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, desde donde podrás activarlos.
• Sin daños.
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
• Sin delito.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
• Suspensión alta.
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
• Minicoches.
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
• Dirección trasera.
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
• Todo al revés.
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
• Ficha Técnica.
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.
• Sin policía.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
• Todos los objetos:
R1 (5 veces), **L2** (5 veces).
• Invasores cabezones:
R1 (9 veces) ←.
• Elegir Nivel:
↓ (9 veces), ↑.
Después debes salir del juego y en el menú principal encontrarás la nueva opción de escoger el nivel.

DUKES OF HAZARD: RACING FOR HOME

• El mejor consejo para despistar a la "pasma":
La policía siempre intentará cruzarse en tu camino. Para evitar estas molestias, cuando veas que la policía va a empezar la maniobra de cruce, pulsa el botón de marcha atrás para esquivarlos.

DUNE

• Descubrir todo el terreno.
Con este truco descubrirás hasta el último rincón del mapeado sin necesidad de mover tropas. Para activarlo, presiona ✖ sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación:
■, ●, ✖, ▲, ▲, ■.
Para que funcione necesitas un radar.

DYNASTY WARRIORS

• Personajes ocultos:
Sun Shang Xiang:
Pulsa en la pantalla de título:
←, ←, ↑, ↓, ▲, ■, L1, R1.
Zhuge Liang:
Gana con Guan Yu, Zhao Yun y Zhang.
Cao Cao:
Gana con Xiahou, Dian Wei y Xu Zhu.
Lu Bu:
Deberás conseguir los dos anteriores ya que debes ganar con Zhou-Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang y Cao Cao.
Nobunaga:
Termina el juego con Lu Bu y en la pantalla del título pulsa:
■, ↑, ▲, ↓, ● (o **✖**).
Oirás un sonido confirmatorio.
Toukichi:
Tan vence con Nobunaga y en la pantalla del título pulsa:
↓, ↓, →, ↑, ● (o **✖**), **▲, R1, R2.**

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Para activar todos estos trucos, debes pausar el juego y pulsar una de las siguientes combinaciones:
• Modo adulto:
↑ (9 veces), ↓ (7 veces), **▲, ●, ■, R1, R2.**
• Invencibilidad:
L2, R1, L1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (2 veces).
• Munición infinita:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT.
• Armas Potenciadas:
→ (2 veces), ←, → (2 veces), ←, → (2 veces), ←.
• Todas las armas:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.
• Todas las llaves:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

[E]

ECW: HARDCORE REVOLUTION

• Los personajes secretos:
No hay truco para descubrir a los personajes extra, pero podemos decirte como sacarlos. Debes jugar en el modo Career.
Beulah McGillicutty:
Vence al equipo ECW World Tag.
Cyrus the Virus:
Vence a ECW World TV.
Joel Gertner: Vence a Acclaim.
Joey Styles: Vence a Acclaim.
Louie Spicolli:
Vence a ECW World Heavyweight.
Taz: Vence a ECW World Heavyweight.
The Sheik:
Vence a ECW World Tag Team.
Tommy Rich:
Vence a ECW World TV belt.
Los Jobbers: Defiende el World Heavyweight 5 veces.
Judge Jeff Jones: Completa el juego con Mike Awesome.
Bill Alfonso:
Complétalo con Rob Van Dam.

EL QUINTO ELEMENTO

• Menú de trucos:
En este menú de trucos encontrarás más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para activarlo espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa: **L1, L2, R2, R1** y **SELECT.** Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú.

ERGHEIZ

• Nuevos personajes:
Completan el modo Arcade con distintos luchadores y ganarás nuevos personajes.
• Koji Masuda: Puedes escoger entre Godhand, Lee Shuwen, Dasha Inoba, Sasuke, Prince Doza o Han Daehan.
• Clair Andrews: Cualquiera de los personajes femeninos (Yoko Kishibojin o Wolf Girl Jo).
• Yuffire Kisaragi: Cloud Strife.
• Vicent Valentine: Tifa Lockhart.
• Zack: Tienes que vencer con cada uno de los siete personajes de Final Fantasy, a saber, Cloud Strife, Tifa Lockhart, Sephiroth, Yuffie Kisaragi y Vicent Valentine.
• Django: Con todos los del Ehergeiz.
• Evil Panel:
Vence a los luchadores de la consola 10 veces seguidas . Después vuelve al menú principal y selecciona "Battle Panel" pulsando los cuatro botones superiores al mismo tiempo.

EVIL ZONE

• Trajes Extra:
Cada vez que acabes el juego con un personaje podrás hacerte con sus vestimentas extra.
• Jugar como Boss y Fase Oculta:
Para conseguirlo tienes que terminar el Modo Historia del juego, con tres personajes distintos.
• Jugar como Ihadurca:
Termínate el Modo Historia con Setsuna.
• Biografías:
Vence a un personaje en el modo "Story" para conocer su vida en la opción extra que hay en opciones y acceder al modo "Gallery".
• El final:
Si sales vencedor en todos los modos de peleas con todos los personajes, ve al menú de opciones, selecciona "Extra" y después elige la opción "Congratulations".

ECW ANARCHY RULTZ

• Liberar más luchadores:
Para conseguir más luchadores debemos ganar en Modo Hard el título de los pesos pesados. Según el luchador con el que lo hagamos, obtendremos uno otro luchador.
The Sandman: **Joey Styles**
Mikey Whipwreck: **Joel Gertner**
"Beautiful" Billy Wiles: **Lou E.**
Dusty Rhodes: **Paul Heyman**
Rhino: **Cyrus The Virus**
Rhino: **Jim Molineax**
Angel: **John Finegan**
Tony Devito: **Bill Alfonso**
Jack Victory: **Judge Jeff Jones**
Balls Mahoney: **William F**
Jazz: **Valkyrie**
Chris Chetti: **Shaman**
Yoshiro Tajiri: **Esophicus**
Masato Tanaka: **Doug Gentry**
C.W. Anderson: **Candy Girl**
The Prodigy: **Booger**
Jason: **Helia Monster**
Gabe S: **Lance Storm**
Danny Doring: **Rob Feinstein**
Tommy Dreamer: **Martian Boy**
Electra: **Mad Goat**
Francine: **Jester**
Little Guido: **Jan E.Regan**
Steve Corino:**Kid**
Justin Credible: **The D I**
Dawn Marie: **Sally M**
Trainer: **Lance Storm**

ECW: ANARCHY RULZ!

• Modo de Daño Alto:
Tienes que ganar el Campeonato Toghman Belt con la dificultad puesta en Hard, teniendo además seleccionada la opción "no blocking" en "on".
• Modo de Pies Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con "Little" Spike Dudley.
• Modo de Manos Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Super Crazy.
• Modo de Cabezas Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Simon Diamond.
• Todos los trajes:
Primero tienes que crearte tu propio luchador, después usándole tienes que completar el Modo Career para un solo jugador con la dificultad puesta en Hard.
• Modo Ego:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Jerry Lynn.
• Modo de Hombres Gordos:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con "Big" E. Graziano.
• Modo Verdugo:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Kid Kash.
• Modo de Cabezas Reducidas:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Amish Roadkill.



FEAR EFFECT

Para activar estos trucos, entra en la pantalla de opciones y selecciona "Créditos; pulsa estas combinaciones según lo que quieras conseguir:
• Acabar con los enemigos de un disparo:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.
• Solución de los puzzles:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑.
Por si no quieres pensar demasiado.
• Munición infinita:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■ ←, ▲.
• Modo difícil:
↓ (3), **▲**, ↓ (3), **■, ←, →.**
• Escudo ilimitado:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

FIGHTING FORCE 2

• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona la siguiente combinación:
L1+L2+R1+▲ + ✖ + ←
Si lo haces correctamente aparecerás de manera automática en la pantalla de selección de nivel, y además siendo invulnerable.

FINAL FANTASY VII

• Encontrar a Yuffie:
En alguno de los bosques del mapa darás con Yuffie, una Ninja experta en armas orientales y maestra en el arte del robo de materia. Aparecerá como una enemiga a la que tendrás que enfrentarte, pero cuando la derrotes apareceréis en un mapa que contiene un punto donde salvar. Antes, habla con ella o desaparecerá. Trátala con mucho tacto para que se una a tu grupo.

FINAL FANTASY VII

• Materias Difíciles de encontrar en FFVII:
Materia Typfoon: En un volcán cercano a Cañón Cosmo.
Materia Bahamut Cero: En Cañón Cosmo, habla con Buggenhaggen y toca en su máquina una de las materias enormes.
Materia Gesticular: En una cueva a la derecha de Wutai.
Materia CuadriMagia: En una de las islas inferiores, en la parte derecha del mapa.

FINAL FANTASY VIII

• Cómo superar los combates más difíciles:
Cuando te encuentres en el espacio, en la base Lunagate, no te olvides de jugar a las cartas con Eleone. Ella tiene en su poder la carta de Laguna que puedes convertir en 100 sales heroícas con los Guardianes de la Fuerza. Si utilizas las sales en un combate, tus personajes serán invencibles durante un tiempo.

• **Sube de rango sin copiar en los exámenes:**
En la opción Guía del menú puedes encontrar un menú llamado Examen, donde hay 30 test. Si los superas todos con éxito, serás obsequiado con un aumento de sueldo. Aquí tienes la solución:
1: S N S S S N N S N N
2: S N S S S N S S N N
3: N N S N S S S N S N
4: N S S S N N S S N N
5: N N N S S N N S S S
6: S N S S N N S S N S
7: S S S S S S N S S N
8: N S N N S S N N S N
9: N S N N N N N N S S
10: S N N N N N N N S N
11: S S N S S N S N N S
12: N S N N S N S N S N
13: S N N N S N N N N N
14: S S S S N S S N S N
15: S S N N N N N S N S
16: S N N S N S N N S N
17: S N N N S N N S N N
18: S N N N S N N N N N
19: S N N S N N N N N S
20: S S N S N S S S N N
21: S S S S N N S S S N
22: N N N S N N N S S N
23: S N N N N S S S S S
24: S S N N S S N N N S
25: S N S S S N N S N N
26: S S N S N S N S N N
27: N S N N N N S N S N
28: S N N S S S N S N N
29: N N N S S N N N S N
30: N S N N N N S N N N

• **Encuentra las cartas más importantes:**
Las cartas de nivel 10 son las mejores para ganar sin problema, por lo que os vamos a indicar donde podéis encontrarlas. No dudeís en ir a por ellas, os vendrán muy bien:
Ward: del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
Selphie: la chica sentada en la fuente del jardín de Trabia.
Quistis: los estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
Zell: la obtendrás de su madre, en Balamb.
Rinoa: de su padre en Deling. Primero debes perder a Ifrit.
Edea: de Edea en el orfanato.
Seifer: del director Kramer.
Squall: de Laguna en la residencia de Esthar.

FORMULA 1'97

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de estos códigos que te damos a continuación. Así activarás los distintos trucos:
• **Todos los tramos extras:** BILLY BONUS
• **Última carrera, máxima puntuación:** Jeab Alesi
• **Estilo de gráficos VR:** VIRTUALLY VIRTUAL
• **Nuevos efectos de sonido:** SWAP SHOP
• **Modo WipeOut XL:** PI MAN
• **Vista de helicóptero:** ZOOM LENSE
• **Anuncios:** BOX CHATTER
• **Llueven ranas:** CATS DOGS
• **Fácil, fácil:** TOO EASY
• **Coches estilo los 60:** SWINGING SIXTIES
• **Grandes caminos:** Little Weelz
Para hacer que los trucos funcionen de la forma adecuada debes cambiar al menos dos nombres y entonces funcionará el último que hayas introducido.

FORMULA 1'98

• **Dos nuevos circuitos:**
En la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona ● y entra en opciones. Escoge la opción "Editar Nombre" e introduce uno de los siguientes:
Cheesy _Poofs: Pista de acrobacias.
Go_Cows: Forum Romano. Una pista sencilla, pero bonita.

[G]

GEX: DEEP COVER GECKO

• **Selección de nivel y trucos:**
Pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón **L2** y pulsa:
↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓.
Quita la pausa y presiona **Select**. Accederás a un menú especial de trucos donde entre varias cosas, podrás seleccionar el nivel.
• **Frases de Gex:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas:
↓, →, ←, ●, ↑, →.
Quita la pausa y pulsa Select para que Gex suelte un comentario.
• **Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas:
↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.
• **Códigos especiales:** Los conseguirás al completar las distintas fases de bonus. Para introducirlo debes conseguir las cuatro chapas de los niveles secretos y abrir la caja fuerte del Control de Emisión.
• **Vacaciones TV:**
▲ ● ★ ■ ■ ✖
• **Misterio TV:**
■ ✖ ● ● ▲ ■.
• **TUT TV:**
■ ✖ ▲ ■ ▲ ♦
• **Armada Canal:**
■ ✖ ▲ ■ ★ ★
• **Bucanero programa:**
♦ ★ ■ ✖ ▲ ●
• **Oeste Estación:**
■ ♦ ■ ■ ▲ ♦
• **Mitología Red:**
● ▲ ■ ★ ♦ ★
• **Cuentos TV:**
■ ★ ★ ■ ▲ ▲
• **Dibujos Canal:**
■ ♦ ▲ ▲ ★ ♦
• **Gangster TV:**
✖ ♦ ★ ▲ ▲ ●.
• **Superhéroes Show:**
★ ✖ ✖ ● ■ ▲

GRAN TURISMO

• **Dinero Fácil:**
La manera más sencilla de hacerte con dinero es clasificarte en la carrera nocturna. Sólo por ello ganarás 20.000 dólares cada vez.
• **Modo Alta Resolución. Coches y Circuitos extra:**
Para hacerte con todos los circuitos del modo Arcade, que incluye los otros cuatro circuitos (Autum Ring, Deep Forest, SSR5, y Grand Valley Speedway), los otros coches (Toyota, Subaru, Dodge, y TVR), la película del final, y el modo de Alta Resolución, debes ganar con todos los tipos de coche (A, B y C) en cada circuito y en todos los modos de dificultad (Fácil, Normal y Difícil).
• **El Prototipo Rojo:**
Preséntate a examen para obtener la licencia B. Si obtienes la medalla de oro en todos los test obtendrás de regalo un prototipo rojo que, aunque no puede ir muy rápido, se le puede añadir casi cualquier cosa.

GRAN TURISMO 2

• **Cómo conseguir créditos sin demasiado esfuerzo:**
No existe un truco para conseguir créditos infinitos, pero sí existe una rutina muy sencilla que nos permitirá ganar 250.000 créditos con cada carrera. Para ello es imprescindible poseer el carné A y haber superado los seis campeonatos nacionales de la liga GT. De esta forma podrás acceder a los campeonatos regionales y participar en cualquier carrera. Si ganas, serás obsequiado con un potente modelo que, si lo vendes en el mercado de segunda mano te reportará un total de 250.000 créditos.
• **Sintetizador de Eventos:**
Cuando superes el carné A, aparecerá la licencia S o especial. Si logras superar estas 10 pruebas sin problemas, accederás al Sintetizador de Eventos, que está dentro de los menús del campeonato Gran Turismo.

GRAND THEFT AUTO

• **¿Nombres o trucos?:**
Cualquiera de estos nombres te proporcionará muchísimas ventajas. Para ponerlos en marcha tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y pulsar ■ para renombrarlo. Después introduce estas palabras como nombre:
CAPRICE: Escoger el nivel.
EATTHIS: La policía.
BLOWME: Coordenadas.
WEYHEY: 9.999.990 puntos.
GROOVY: Armas, municiones, llave de la prisión y escudo.
MADEMAN: Puedes elegir el nivel en el que jugar, escudo, llave de la prisión, todas las armas y municiones.
THESHIT: Consigues todas las armas y munición, escoger el nivel, 99 vidas, multiplicar por 5, escudo llave de la prisión
BSTARD: Tú pide, que seguro que estas 6 letras pueden conseguirlo.
CHUFF: Sin policía
TURF: Todas las ciudades
FECK: 'Liberty City' Partes 1 y 2
TVTAN: 'San Andreas City' Partes1 y 2

GRAND THEFT AUTO 2

Para obtener todas estas ventajas sólo hay que introducir estos códigos en la pantalla del nombre.
• **1.000.000 de puntos:** BIGSCORE.
• **500.000$:** MUCHCAH.
• **Todas las armas:** NAVARONE.
• **Sin coordenadas:** WUGGLES.
• **Selección de nivel:** ITSALLUP.
• **Energía ilimitada:** LIVELONG.
• **Nivel de búsqueda al máximo:** DESIRES
• **Multiplicador X5:** HIGHFIVE
• **Cambiar las estaciones de los taxis:** Cuando estés al volante pulsa ARRIBA.
• **Dinero fácil:** Para poder hacerte con unos pocos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$, no es mucho, pero poco a poco...

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador estas palabras. Podrás activar todos los trucos a la vez con la opción renombrar:
• **99 Vidas:** MCVICAR
• **Todos los niveles:** RAZZLE
• **Un montón de ventajas:** GETCARTER

GRIND SESSION

• **Liberar todas las acrobacias:**
Para liberar todos los trucos del juego, pulsa esta secuencia de botones mientras tienes el juego en pausa en el Modo Campeonato:
↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

GUILTY GEAR

• **Nuevos luchadores a elegir:**
Si quieres manejar a Baiken tienes que vencer todos los combates en el modo Normal sin continuar. Para poder luchar con Testament y Justice, debes concluir en el modo arcade, en dificultad normal.



HEART OF DARKNESS

• **Selección de nivel:**
Apaga la consola y sitúa el mando en el puerto Dos. Tras eso, presiona **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, y vuelve a encender la consola. No sueltes los botones hasta que aparezca la pantalla del título. Suéltalos entonces, vuelve a colocar el mando en el puerto 1, y selecciona en la pantalla de opciones "Load Game". Podrás elegir el nivel.

HERCULES

PASSWORDS:
• **Hero's Gauntlet:**
Hydra/Medusa/Escudo/Medusa
• **Centaur's Forest:**
Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.
• **Big Olive:**
Centauro/Escudo/Hydra/ Cabeza de Hercules.
• **Hydra Canyon:**
Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado.
• **Medusa's Lair:**
Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro.
• **Cyclops Attacks:**
Yelmo/Pegaso/Cabeza de Hercules/Arquero.
• **Titan Flight:**
Soldado/Escudo/Escudo/Rayo.
• **Passageways of eternal Toment:** Medusa/Soldado/ Centauro/Pegaso.
• **Vortex Of Souls:**
Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.
• **Imágenes de vídeo:**
Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

HOT WHEELS: TURBO RACING

• **Nuevos vehículos:**
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords. Te dará error, pero no importa. Los cinco primeros códigos son para el Modo de 1 jugador y los tres últimos son para el de 2 jugadores.
• **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
• **Formula 5000:**
4WDG84WPDS7K7XNW77QM
• **Hotwheels 500:**
YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
• **Slide out:**
OM46DOMF4F_9LNDM_ _CC
• **Super Van:**
OP482OPH6B1CPQGP11JF
• **Stage Fright:**
O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
• **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
• **Slide Out:**
OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM
Pulsa estas secuencias en la pantalla del menú principal:
• **Coches pequeños:**
■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
• **Grandes neumáticos:**
■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2.
• **Coches sin texturas:**
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
• **Efectos sonoros:**
R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1.
• **Turbo:**
R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
• **Coche Tow Jam:**
■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.

INTERNATIONAL TRACK&FIELD 2000

• **El Hombre de Konami:**
Este truco incluso cambia la apariencia de las atletas femeninas. Ve a la pantalla de Sección de Eventos y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● + ✖. Si lo has introducido correctamente escucharás un sonido.
Spyro 3: El Año del Dragón
• **Jugar a la Demo de Crash 4:**
En la pantalla del título presiona **L1 + L2** y pulsa cuadrado para jugar a esta demo.
• **Derrotar al Jefe:**
Después de derrotar a un Jefe, si vuelves al lugar que acabas de dejar, Sparx podrá disfrutar de una aventura.
• **El Cheque está en el Correo:**
Incluso si tienes suficiente dinero para pagar a Moneybagas, niégate a veces a pagarles. Te sorprenderá ver que te contestan.
• **Aviso amistoso:**
Habla siempre con todos los personajes simpáticos y amigables de cada mundo. Te darán información muy importante sobre lo que tienes que buscar o cómo hacer cosas.
• **Chequeos:**
Vuelve a chequear el Atlas todas las veces que haga falta. Te dará pistas sobre los huevos de Dragón que no hayas encontrado aún.

[I]

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

• **Energía a tope:**
Si tu pad tiene opción de fuego automático, activa el del ● y el del ■. Cuando juegues pulsa estos botones regularmente. Encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?".
• **Sorpresitas:**
En Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos de tu salto son los mismos (como 1.11 metros), aparecerá un topo tras la multitud.
En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (como 1.11 m, 2.2 m) aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, darás a un Ovni, que caerá en el estadio.
En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo logras verás una lanzadera espacial.

LOS MEJORES CÓDIGOS

EQUALIZER

• **Marcador del Equipo Visitante a 10 goles:**
80037EE0 000A
• **Marcador del Equipo Local a 0 goles:**
80037EDC 0000
• **Marcador del Equipo Local a 10 goles:**
80037EDC 000A

GALERIANS

• **Sin tiempo**
801AF524 0000
• **Felon- D infinito**
801AF0B8 00C8
• **Verde Infinito**
801AF0B0 00C8

GEX 3 : DEEP COVER GECKO

• **Pulsa Select para hacer hablar a Gex**
800AB194 2000
• **Salud infinita**
800AB0B0 0005
• **Vidas infinitas**
800A2ACE 0005
• **Tener 99 controles remoto de Tv**
800AB0C0 0063

HOGS OF WAR

• **Promociones infinitas**
8002B5CE 0063
• **Munición y objetos infinitos**
800A4144 0000
800A4146 0000

IN COLD BLOOD

• **Salud Infinita**
800490E0 0000
800490E2 0000
• **Medicina Infinita**
80020FB4 0000
80020FB6 0000

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

• **Todas las cabezas de dragón rojas y doradas**
50000F10 0000
800E7514 0A03
• **Abrir todos los caminos**
50000E10 0000
800E7528 FFFF
• **Salud Infinita**
D01293E8 00C8
801293E8 00C8
• **Vidas Infinitas**
D0129664 0002
80129664 0005
• **9 asaltos (Pulsa L1 y L2)**
D01D522E FAFF
30198B70 0009

MEDAL OF HONOR

• **Modo Wireframe:**
8003883C 0008
• **Disparos reflectantes:**
8003883C 0020
• **Fuego Rápido:**
8003883C 0010
• **Misión 7, Nivel 3. Munición del arma infinita:**
800EAFB8 03E7
800EAFC8 0063

MEDIEVIL 2

• **Salud Infinita**
800AED4A 3C00
• **Montones de oro**
800F1248 270F
• **Pociones de vida infinita**
300F11C9 0009
800F11C4 0834
• **Obtener el 100% Caliz de las Almas**
800EFB1C 0063
• **Todas las armas y munición a tope**
50001404 0000
800F11F0 1000
• **Conseguir los 12 Espiritus encantados**
800F1288 000C

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL



JACKIE CHAN

• Todos los niveles:
Introduce el siguiente truco en la pantalla de inicio (Press Start):
L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2
Si lo has hecho bien oirás un sonido que te indicará que el truco ha funcionado. Encontrarás abiertas las puertas de acceso a cada nivel.
• Acceder a la película secreta:
Introduce este código en la pantalla de inicio:
←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲

JUNGLA DE CRISTAL 2

Estos trucos, menos el primero, se tienen que ejecutar con la pausa activada, no lo olvides:
• Selección de nivel:
Pulsa en el menú principal:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.
• Invulnerabilidad:
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.
• Todas las armas:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.
• Munición infinita:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
• Misil lento:
Para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.
• Cámara Z deprimida:
Sólo en niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.
• Sin mira láser:
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.
• Vista subjetiva:
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.
• Modo funky:
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.
• Modo eléctrico:
Sólo en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.
• Modo esqueleto:
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.
• ¡Fuera cabezas!:
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.
• Cabezas grandes:
sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.
• Cámara lenta:
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.
• Nitros infinitos:
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
• Tiempo infinito:
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■, R1, L1.
• Turbo:
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●
• Lluvia: En las fases de conducir.
■, ■, L1, L1, ▲, ●.
• Sólo ruedas: En las fases de coches.
L1, R1, R1, L1, L1, R1.

JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

• Códigos para todo:
Introduce los códigos con el juego pausado y con **R2** presionado.
Die Hard:
→ ↑ ↓ ■: Modo GOD
→ ■ ↓ ●: 50 granadas
→ ■ ■ ↓: Modo Fat
↓ ■ ▲ ↓: Pájaro...
→ ■ ▲ →: El mundo al revés
← ● ↓ ■: Coordinates
10x▲ 4x→: Modo Skeleton
↓ ● ● ↓ ▲: Modo Silly
↓ ■ ■ →: 15 balas
→ ↑ ↓ ↓ ■ →: Escopeta ilimitada
↓ ● ← ■ ↑ ■ ←: Sorpresa
● ● ■ ■ →: Sorpresa
Die Harder
→ ↑ ↓ ■: Map Editor (!)
↓ ■ ▲ ↓: Modo Skeleton
→ ■ ← ● ▲ ↓: Corto de municiones
● ↓ ↓ ■ ✖ ■: ModoFergus
↓ ▲ → ■: Sorpresa
← ▲ → ↓: Sorpresa
Die Hard with vengeance
← ▲ → ↓: Modo Fat
● ↓ ↓ ▲ ✖ ■: Modo Fergus
→ ■ ← ▲ ✖ ■ ↓: Coches flotantes
↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←:
Todos en Modo flat.
← ↑ ← ← ■ ↓: Largo.
● ↓ ↓ ■ →: Más largo.
● ● ■ ■ ↓ ↓ ✖ ✖: 999. turbos.
● → ↓ ■ ▲ ←: Modo Sky cam.
← ● ↑ ↓ ■ →: Vidas infinitas.
→ ● ← ← ■ ↓: Reloj.

KNOCKOUT KINGS´99

• Como una fiera:
Presiona en el menú principal:
← + ■, ← + ▲, ← + ●, ← + ✖.
Oirás un sonido que de confirmación.
• Modo cabezón:
Presiona en el menú principal:
→ + ●, → + ▲, → + ■, → + ✖.
Oirás un sonido de confirmación.

KNOCKOUT KINGS 2000

• Personajes ocultos:
Para conseguir a todos los personajes ocultos debes introducir esta lista de nombres en la pantalla "Career".
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar.
SHMACKO: Un payaso de gran pegada.
ROSWELL: Por si gustan los alinígenas...
O: El baile de piernas de este rapero es insuperable.
Q_TIP: Abrirás "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: Actor.
ED_MAHONE: Él mismo.
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de todos.
MARC_ECKO: Un fortachón.



LEGEND OF LEGAIA

Estos son los mejores combos:
• Movimientos de Vahn
Destello Llameante: →, ↓, ←, ↓, ←
Golpe de fuego: →, →, ↓, ← (HiperArte)
Combo Rodante: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
Tornado Llameante: →, →, ← (HiperArte)
La Locura de Vahn: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ← (Arte Milagroso)
Placaje Llameante: ←, →, ←, ←, →, →, ↑ (Super Arte)
Golpe Poderoso: ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← (Super Arte)
Golpe Máximo: ↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓ (Super Arte)
Escapada: ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
• Movimientos de Noa
Respiración Helada: ←, ←, →, → (Hiper Arte)
Patada Huracanada: ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → (Hiper Arte)
Golpe de Noa: ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, → (Arte Milagroso)
Super Javalina: ↑, ↑, ←, ↓, →, →, → (Super Arte)
Super Tempestad: →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑ (Super Arte)
El Filo del Buitre: ←, ←, →, ←, → (Hiper Arte)
• Movimientos de Gala
La Furia de Biron: →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ← (Arte Milagroso)
Puño Explosivo: →, →, ←, ←, ← (Hiper Arte)
Relámpago: →, →, ↑, ← (Hiper Arte)
Alzamiento de Neo X2 : ←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ← (Super Arte)
Puño de Trueno: →, →, ← (Hiper Arte)

LIVE WIRE

• Elección de nivel:
En la pantalla de selección de nivel pulsa esta combinación:
▲ y, sin soltar, pulsa **←, ↓, ↑, →, ←.**
De esta manera podrás seleccionar cualquier nivel del juego con sólo presionar después **↑** ó **↓.**



MADDEN NFL 2000

Introduce la clave en la pantalla de códigos secretos.
• Primer down 20 yardas: FIRSTIS20.
• Sin paradas: EXPRESSBALL.
• Penaltis: REFISBLIND.
• More injuries: PAINFUL.
• David y Goliat: MINIME.
• Estadio Antártica: XMASGIFT.
• Est. Dodge City: WILDWEST.
• Est. EA: ITSINTHEGAME.
• Equipo Marshalls: COWBOYS.
• Equip. de los 60: MOJOBABY.
• Equip. de los 70: LOVEBEADS.
• Raiders'72: GETMEADOCTOR.
• Raiders'76: GAMMALIGHT.
• Equip. 1976 Patriots: HACKCHEESE.
• Equip. 1981 Dolphins: 15MOREMIN.
• Equip. 1981 Chargers: BUILDMONKEYS.
• Equip. 1985 Dolphins: CHICKIN.
• Equipo 1986 Browns: KAMEHAMEHA.
• Equipo 1986 Broncos: BLUESCREEN.
• Steelers'72: DONTGOFOR2.
• Equipo 1988 49ers: CALLMESALLY.

MARVEL VS CAPCOM

• Ryu mutante:
Ryu se puede transformar en Ken y Akuma, cuando tiene la barra de especiales con un nivel, ejecutando este movimiento:
→, ↘, ↓, ↙, ← + Puño fuerte (Akuma) o **Puño Medio** (Ken).
Si quieres que vuelva a su forma habitual repite el mismo movimiento, pero empleando al final **Puño débil.**
• Menú oculto:
Con "Options" seleccionado, pulsa START mientras presionas SELECT.
• Mecha-Zangief:
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece la lucha.
• Personajes secretos:
Para tener los luchadores ocultos tendrás que acabar el juego cumpliendo estos requisitos:
Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona **↑** cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección.
Roll: Termina con Mega Man y presiona **→**, estando MegaMan iluminado en la pantalla de selección.
Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa **↑** con el cursor sobre Zangief.
Red Venom: Vence con Venom y pulsa **↑** con Chun Li iluminada.
Orange Hulk: Acaba con Ryu y presiona **↑** sobre él.
Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa **↓**.
Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar **↓**.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

• Jugar como Armored Spiderman:
Selecciona a Spiderman, pulsa SELECT y presiona otro botón.
• Jugar como Dark Sakura:
Selecciona a Hulk, pulsa SELECT y luego presiona otro botón.
• Jugar como Grey Hulk:
En la opción Jugar como Dark Sakura, selecciona a Hulk como segundo miembro del equipo.
• Jugar como Mech Zangief:
Selecciona a Blackheart en la pantalla de selección, después pulsa el botón SELECT y luego cualquier otro botón.
• Jugar como Mephisto:
Selecciona a Omega Red en la pantalla de selección, después pulsa SELECT y a continuación presiona cualquier otro botón.
• Jugar como Shadow:
Selecciona a Dhalsim en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.
• Jugar como U.S. Agent:
Selecciona a Bison en la pantalla de selección de personajes, después pulsa SELECT y luego presiona cualquier otro botón para escogerlo
• Opciones extra:
Ilumina la palabra "Options" del menú principal, y pulsa: **R1, ●, ←, ▲, ▲.**

MEDAL OF HONOR

Tienes que introducir estas palabras como si fueran passwords y esperar a que aparezcan unas luces verdes que te confirmarán que ha funcionado. Algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.
• Noah en modo Multijugador: BEACHBALL.
• Bismark en modo Multijugador: WOOFWOOF.
• Evil Col en modo Multijugador: BIGFATMAN.
• Disparo rápido: ICOSIDODEC.
• Gunther en modo Multijugador: GUNTHER.
• Otto en Multijugador: HERRZOMBIE.
• Velocirraptor en modo Multijugador: SSPIELBERG.
• Wener en modo Multijugador: ROCKETMAN.
• Shakespeare en modo Multijugador: PAYBACK.
• Churchill en modo Multijugador: FINESTHOUR.
• Wolfgang en modo Multijugador: HOODUP.
• Todos hablan en inglés: SPRECHEN.
• Armamento infinito: BADCOPSHOW.
• Invencibilidad: MOSTMEDALS.
• Reflejo de disparo: GOBLUE.
• Primera medalla y un nuevo truco: DENNISMODE.
• Staff: DWIGALLERY.
• Imagen de Adriaan Jones: AJRULES.
• Imagen de Lynn Henson: COOLCHICK.
• Modo Wire Frame: TRACERON.
• Imágenes del equipo: DWIMOHTEAM.
• Modo de juego secreto: CAPTAINDYE.
• Passwords de nivel:
Introduce estos trucos ve a la War Room, y selecciona la misión que quieras hacer en Mission Log.
Misión 1) RETTUNG
Misión 2) ZERSIOREN
Misión 3) BOOTSINKT
Misión 4) SENFGAS
Misión 5) SCWERES
Misión 6) SICHERUNG
Misión 7) EINSICKERN
Misión 8) GESAMTHEIT

MANAGER DE LIGA

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Nombre de Jugador. Cuando introduzcas el password verás unas palabra en la parte inferior de la pantalla que confirmarán que el truco ha funcionado. Serán frases del estilo: "Pasta gansa". Después de introducir estos nombres ficticios tendrás opción de poner el tuyo propio.
Podrás introducir tantos como quieras y afectarán a todas las partidas que empieces. Para empezar una partida sin trucos, apaga la consola.
• Actualizar el estadio en un día: QUICK DRY CEMENT.
• Máximo porcentaje:
Para tener un porcentaje del 95-98 % escribe como nombre del jugador: THE BEST.
• Recuperación rápida de lesiones: WITCH DOCTOR
• Tiempo lluvioso:
WET WET WET.
• Fichar cualquier jugador: NORTH AND SOUTH.
• Siguiente partido planeado:
BACKSEAT MANAGER.
• Tiempo soleado:
DRY DRY DRY.
• Ganar todos los partidos: IVOR INVINCIBLE.
• 125.000 millones de pesetas: KING MIDAS.





MEDIEVIL

•Más de ventajas:
Pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantienes pulsado **L2:**
↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲.
Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa han aparecido las de selección de nivel e invulnerabilidad.
• Menú de trucos:
Este nuevo código permite acceder a nuevas opciones de juego. Para activarlo tienes que presionar **L2** y sin soltarlo pulsar:
▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ●, →.

METAL GEAR SOLID

• Raciones contra armas:
Al enfrentarte a un jefe, ten seleccionada las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.
• Ojo con las minas:
Al usar las gafas de visión térmica para detectar minas, sólo detectan su posición, no su radio de acción. Si quieres cogerlas, asegúrate de agacharte a una distancia prudencial. Usa el detector en vez de las gafas.
• ¡Hay que frío!:
No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías. Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas hasta que vayas a una zona más caliente y se descongelen.
• El orden importa:
Acaba el juego primero con Otacon; obtendrás el camuflaje que es mejor que la cartuchera.
• ¡Desenfunda!:
Al disparasral enemigo con el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se para a recargar. Para evitarlo, presiona el botón **R1** dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada.
• Tabaco y sensores:
Si no tienes el visor, podrás ver los sensores con el humo de un cigarrillo.
• Cueva, lobos y cajas:
En la Cueva, Meryl será seguida por un cachorro de lobo. Si la pegas, el lobezno irá a por ti. Ocúltate bajo una caja y el cachorro orinará sobre ella y dejará impregnado su olor, por lo que los lobos no te atacarán si te desplazas en su interior.

MICRO MACHINES V3

• 9 vidas:
Introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.
• Todos los circuitos:
Introduce como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".
• Cambiar el coche por un objeto:
Con el juego pausado pulsa:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
• Objetos flotantes:
Con el juego pausado pulsa:
▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖.
• CPU lentos:
Con el juego pausado pulsa:
●, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• Cámara:
Con el juego pausado pulsa:
←, →, ■, ●, ←, →, ■, ●.
• Doble velocidad:
Con el juego pausado pulsa:
■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.
• ¡Menudo Saltito!:
Con el juego pausado pulsa:
■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
• Modo DEBUG:
Con el juego pausado pulsa:
■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖.
Después ya puedes activar cualquiera de estos otros trucos:
Carrera rápida:
SELECT + ✖
Coches 'perezosos':
SELECT + ■
Tienes que utilizar el primer código para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y acceder al Avanzado.

MISSION: IMPOSSIBLE
Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.
• **Imágenes de vídeo:** SEECOOLMOVIE.
• **Mensaje de los programadores:** TTOPFSCRETT.
• **Modo lento:** IMTIREDTODAY.
• **Modo turbo:** GOOUTTAMYWAY.
• **Supersalto:** BIONICJUMPER.
• **Activar todos:** SCAREDSTIFFF.

MORTAL KOMBAT 4
• **Vistiendo a la moda:**
Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado **START**, debes pulsar simultáneamente estos botones:
Jax: L1, ✖ y R1 dos veces.
Johnny Cage: L1, ✖, y ● tres veces.

MEDIEVIL 2
• **El truco definitivo.**
Este trucazo que ahora te presentamos te sacará de casi cualquier apuro en el que te encuentres. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego pulsando START y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón L2:
↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS , lo que te garantiza ventajas tan jugosas como terminar un nivel cuando tú lo desees, convertirte en invencible, conseguir todas las habilidades, desbloquear todos los niveles, aumentar tu salud... También podrás hacerte con todas las armas, seleccionar el tamaño de tu cabeza y cambiar de cámara.



• **Vida infinita para los enemigos:**
Accede al menú de trucos pausando el juego y después presiona:
■+●+Select.
• **Power ups ilimitados:**
Accede al "Cheat Menu" y presiona:
L1+R1+Select.
Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On".

NERVERDIE: Nada te hará daño.
GETACCES: Accedes a cualquier nivel.
SKATBORD: Consigues 'Speed. Greed' después de cada nivel.
HORMONES: Máxima energía.
INMORTAL: 31 vidas.
MAKMYDAY: Arma permanente.
GENETICS: Modo Mutante.
GONAHURL: Giro de cámara.
JUSTKIDN: La Noche de los Muertos Vivientes en versión monstruo.
ACIDDUDE: Gráficos de locura.



NBA IN THE ZONE 2
• **Equipo All Stars:**
En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa de manera simultánea:
L1 + R2 + SELECT + START.
Podrás disfrutar del equipo All Stars, pero sólo en "Exhibition Mode".

NBA LIVE 2000
• **Leyendas del baloncesto:**
Para jugar con estrellas legendarias, ve a a la pantalla de Crear Jugador e introduce esta lista de nombres (Nombre - Apellido). Cuando aceptes dará el mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo.
• **Michael Jordan 80's:** Come Fly - With Me.
• **Carlo Braun - 50's:** Hard - Wood.
• **Hakeem Olajuwon 80's:** The Dream - Machine.
• **Bill Russell - 60's:** All - Defensive.
• **David Robinson - 90's:** Spurs - Admiral.
• **Patrick Ewing - 90's:** Player - President.
• **Larry Bird - 80's:** Celtics - Pride.
• **Robert Parish - 80's:** Celtic - Chief.
• **Isiah Thomas - 80's:** Bad Boy - Zeke.
• **Karl Malone - 90's:** Mailman - Delivers.
• **Charles Barkley - 80's:** Mound of - Rebound.
• **John Stockton - 90's:** Jazz - Man.
• **Reggie Miller - 90's:** Outside - Threat.
• **Julius Erving - 80's:** Doctor's - In.
• **Dominique Wilkins - 80's:** High - Light.
• **Moses Malone - 80's:** Free - Throws.
• **Grant Hill - 90's:** Class - Act.
• **Billy Cunningham - 70's:** Leaping - Kangaroo.
• **Jerry Lucas - 60's:** Lucas - Layup.
• **Rick Barry - 70's:** Foul - Shot.
• **Walt Frazier - 70's:** Cool - Clyde.
• **Willis Reed - 60's:** Soft - Touch.
• **Bob Pettit - 50's:** Crash - Boards
• **Walt Bellamy - 60's:** 'No - Comment.
• **Wes Unseld - 70's:** Glass - Cleaner.
• **Jerry West - 60's:** The Mr. - Clutch.
• **Elgin Baylor - 60's:** Offensive - Force.
• **Bill Walton - 70's:** Shot - Blocker.
• **Larry Costello - 50's:** Cross - Over.
• **Hal Greer - 60's:** Jump - Shot.
• **Mitch Richmond - 90's:** Live - Coverman.
• **Gary Payton - 90's:** Human - Glove.
• **Tommy Heinsohn - 60's:** Flat - Shot.
• **Sam Jones - 60's:** Bank - Shot.
• **Oscar Robertson - 60's:** Bucks - Big O.
• **Dave Bing - 70's:** The - Duke.
• **Pete Maravich - 70's:** Passing - Pistol.
• **Shawn Kemp - 90's:** Power - Dunker.
• **Wilt Chamberlain - 60's:** Big - Goliath.
• **Kevin McHale - 80's:** Sixth - Man.
• **Scottie Pippen - 90's:** Complete - Game.
• **Earvin Johnson - 80's:** Magical - Guard
• **James Worthy - 80's:** Big - Game.
• **Shaquille O'Neal - 90's:** Little - Warrior.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
• **Rivales lentos:**
Tienes que seleccionar el Modo Torneo o Eventos Especiales. Aprieta Start, carga la carrera, escoge las opciones, y pulsa:
←+■+●. Mantén pulsado hasta que desaparezca la pantalla de carga.
• **Como con lágrimas en los ojos:**
Inmediatamente después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez **↑+L2+R1,** manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera.
• **Correr con un Helicóptero:**
Introduce WHIRLY como nombre en las Opciones del juego. Podrás pilotar un helicóptero, aunque sólo si estas en el modo Práctica en Carretera.
• **Correr con Titán:**
Introduce el código HOTROD como nombre en la pantalla de opciones y podrás acceder al coche Titán, pero sólo si juegas en el modo Práctica en Carretera.
• **Correr con Phantom:**
Introduce el código FLASH como nombre en el menú de opciones y ya verás que coche aparece.
• **Vista desde el salpicadero:**
Selecciona un modo de juego, elige un circuito y presiona **↑ + ▲ + ✖,** hasta que empiece la carrera.
• **Modo turbo:**
Una vez que tengas la vista del salpicadero seleccionada, tienes que pulsar la bocina (botón de arriba) para conseguir aumentar la velocidad de tu vehículo.

NIGHTMARE CREATURES II
• **Elegir nivel:**
Gracias a este truco podrás saltar a cualquier nivel del juego. Para ponerlo en marcha pulsa simultáneamente en el menú principal estos botones y luegos Select: **L1 + R2 + ● + ■.**
Verás que aparece un menú especial desde el que podrás elegir el nivel con moverte a izquierda o derecha.
• **Menú de trucos:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa simultáneamente:
R2+L1+■+●+Select.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta larga serie de trucos.
• **Vida ilimitada:**
En cualquier momento del juego pausa y pulsa estos botones:
R2+L1+■+●+Select.
De este modo activarás a la vez, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo sabrás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que optar entre poner en marcha o no tu invencibilidad.
• **Enemigos muertos:**
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa estos botones:
L1+L2+R1+■+Select.
• **Infinitas continuaciones:**
Entra en el "cheat menu" y presiona:
L1+R2+R1+Select.

NEED FOR SPEED 3
Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.
• **Todos los coches:** SPOILT.
• **Vistas suplementarias:** SEEALL.
• **Circuito de bonus:**
Cada nombre que te damos ahora te lleva a una de estas pistas. Elígelas en la pantalla de elección de circuitos.
The room: PLAYTM.
Caverns: XCAV8.
AutoCross: XCNTRY.
SpaceRace: MNBEAM.
Scorpio-7: GLDFSH.
Empire City: MCITYZ.
• **Nuevos coches:**
Jaguar XJR-15: 1JAGX.
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC.
El Niño: ROCKET.



[O]

O.D.T.
Para activarlos, primero debes comenzar una partida y luego pausar el juego en cualquier momento. Después tienes que introducir cada uno de los códigos que te ofrecemos a continuación pulsando la secuencia correspondiente del juego. Si el truco funciona, escucharás un sonido.
• **Recargar la vida:**
←, →, ←, →, ■.
Repítelo cuando lo necesites.
• **Recuperar al 100% tus armas: ←, →, ↑, ↓, ●, ■.**

[P]

PARASITE EVE II
• **Armas de bonificación:**
Hiper velocidad: Esta arma sólo está disponible en la opción Volver a jugar, y tras haber obtenido un rango de A. Es muy lenta y pesada, pero realmente mortífera. Puedes adquirirla por 20.000 BP
Sable Pistola: Usa el botón R1 para blandirla contra tus enemigos, y pulsa el botón R2 para dispararla al tiempo que golpeas. Utiliza munición de escopeta. Estee arma sólo está disponible en el modo Volver a jugar, y cuesta la bonita cifra de 10.000 BP.
• **Túnica de monje:**
Para poder hacerte con ella acaba el juego con una puntuación inferior a 14.510. Sólo podrás hacerte con ella en el modo Volver a Jugar, por 3.000 BP.

POINT BLANK 2
• **Puntos extra y curiosidades:**
En el modo "Castillo Point Blank" verás a varios personajes que ascienden por la pantalla ayudados por globos. Puedes dispararles para practicar algo de puntería. En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cosas similares. Si los disparas recibirás puntos extra.

PONG
• **Elegir zona:**
Con este truco podrás comenzar en cualquier zona del juego. Para ello presiona esta combinación cuando pauses en el menú de selección de nivel: **L1, R1, L2, R2.**
Para escoger una fase concreta dentro de cada zona pulsa esta otra secuencia: **L1, R1, L1, R1.**

PANDEMONIUM 2
• **Passwords:**
Introduce como passwords los siguientes códigos y obtendrás un montón de ventajas extra:
OCMCKKEJ: Elegir nivel

[Q]

QUAKE II
• **Nuevas opciones**
Si terminas el juego en el nivel de dificultad fácil, abrirás dos opciones más para modo multijugador: One hit kill y Weapons Stayl.
Si terminas el juego en modo normal liberaras dos opciones más: Game Speed y Blast Force.
Por último, al terminar el juego en modo difícil, liberarás Infinite Ammo y All Weapons. Recuerda que hay que salvar los trucos en la Memory Card.

[R]

RADICAL BIKERS
• **Turbos por el morro:**
Con este truco podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas cosas raras. Pulsa esta secuencia en el menú de los modos de juego.
L1, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖.
• **Menú de Test:**
Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia, verás un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles:
R1, →, ↓, ↓, ←, →, L1, ←.

RAGE RACER
• **Retrovisor:**
Para jugar sin retrovisor comienza una carrera y pausa en cualquier momento. Ahora, mientras estés presionando el **▲**, pulsa **L1.** Para poner el espeo en su sitio pausa de nuevo y presionar esta vez **R1** en lugar de **R1** mientras pulsas **▲.**

RAYMAN
• **Como una pequeña Tv:**
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado **R2** mientras introduces:
●, ●, ←, ●, ●.
• **99 vidas:**
Presiona START durante el juego y mantén pulsado **R1, R2** y **L2** mientras introduces:
●, →, ■, ← y **●.**
Suelta los botones **R1, R2** y **L2.** Debes hacerlo mientras está en marcha el truco anterior.
• **10 continuaciones:**
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over" tienes que realizar esta combinación para ganar continuaciones unas cuantas continuaciones extra: **↑, ↓, →, ←**
• **Fotografías:**
Tienes que pausar el juego, y a continuación presionar los botones **R1** y **R2.** Verás como la imagen desaparece.

XPLORER
LOS MEJORES CÓDIGOS

APOCALYPSE
• **Seleccionar Nivel**
36635018 5959
• **Modo Debug**
3663501c 5959
• **Invencible**
366350fc 5959
• **Vidas Infinitas**
36635000 5959
• **Todas las Armas / Munición Infinita**
366350f8 5959
• **Medidor de Salud y Armas Secretas**
36635004 595a

CARDINAL SYN
• **Acceder a cualquier personaje**
b6685756 595A
1674d160 5a5a

"FINAL FANTASY VIII (PAL)"
• **Tener 99 de todos los objetos**
$B01F0002 0001
$1007836C 6301
$B01F0002 0001
$100783AA 6320
$B01F0002 0001
$100783E8 633F
$B01F0002 0001
$10078426 635E
$B01F0002 0001
$10078464 637D
$B01F0002 0001
$100784A2 639C
$B00C0002 0001
$100784E0 63BB
• **Todas las cartas**
$B01E0002 0000
$10078B08 E4E4
$B0080002 0000
$10078B44 E4E4
$B0130002 0000
$10078B56 FFFF
$B0030002 0000
$10078B76 FFFF
$B0110002 0000
$10078B54 F0F0

HEART OF DARKNESS
• **Tener acceso a todos los niveles**
365edc3c 5962
365ed9ac 595e
• **Ver todas las películas**
365edc38 5968
• **Oddworld : Abe's Exoddus Invencible**
365b3bfe 5959
• **Brillar en la oscuridad**
365b3b06 5959

PEQUEÑOS GUERREROS
• **Munición infinita (Todos niveles)**
D007B446 A462
8007B446 2400
• **Salud ilimitada (Nivel 1)**
800E09B2 0032
• **Vidas infinitas (Nivel 1)**
800E0BF4 0007
• **Tener todo y munición infinita (nivel 1)**
800E0CBC 0064
800E0CBE 0064
800E0CC0 0019

SPYRO THE DRAGON
• **Spyro Rojo (pulsa L2+T)**
765b4786 3f4f
865b4750 575a
• **Tiempo infinito**
865b1868 5630
• **Energía Infinita**
365b4ca4 595b
• **Vidas Infinitas**
365b1858 59bb
• **Tener 14000 Joyas**
865b1886 870a
• **Tener todos los Huevos de Dragón**
865b173c 595e

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

RALLY CROSS 2

• **Todos los coches:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: MOOBMOOB.
• **Todos los circuitos:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: PREALL.
• **Circuitos Secretos:**
Escribe los siguientes passwords en la pantalla Introducir Nombres, de la opción Nueva Temporada.
SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside
• **Baja Gravedad**
Empieza una nueva temporada poniendo como nombre: AIRFILLED.
• **Sin Colisiones**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: CORPEREAL.

READY 2 RUMBLE

• **Clases Bronce, Plata, Oro y Campeonato:**
Para acceder al luchador de la categoría Bronce (Kemo Claw) en el modo Arcade, entra en Campeonato, pon como nombre BRONZE, después retrocede hasta la pantalla del título. Del mismo modo, si quieres jugar con el boxeador de la categoría Plata (Bruce Blade), pon como nombre SILVER. Si prefieres el de oro pon GOLD (Nat Daddy). Por último, si optas por Campeonato, escribe como nombre CHAMP (Damien Black).

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

• **Comenzar con la Colt Python Pistol y la munición a tope:**
Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda los datos en la tarjeta de memoria. Comienza una partida nueva con los datos salvados.
• **Comenzar el juego con "Rocket Launcher" y munición sin límite:**
Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos.
• **El doble:**
Cuando encuentres un ítem para aumentar la capacidad de tu inventario con este truco duplicarás su efecto. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa ➡ mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

RESIDENT EVIL 2

• **Las Ropas Alternativas:**
Comienza un juego nuevo en nivel de dificultad difícil y ve a la comisaría SIN COGER NADA y SIN MATAR NADA. Cuando llegues a la puerta de la verja, baja por las escaleras. Abajo te encontrarás con Brad Vickers, convertido en zombi. Acaba con él y recoge de su cadáver una llave. Cuando llegues a la habitación oscura con los armarios, usa la llave para abrir uno y coger otra ropa.
• **Armas extra:**
Si terminas el disco A en 2 horas y media o menos, y con una puntuación de A o B, obtendrás un lanzamisiles con munición infinita. En el disco B, sin embargo, tienes dos opciones para elegir. Si terminas en menos de 3 horas con una puntuación de A o B obtendrás munición infinita de ametralladora. Si lo haces en menos de 2 horas y media obtendrás munición infinita para lanzamisiles y ametralladora, y la potentísima gatling.
• **Jugar como Hunk:**
Tienes que completar los dos discos con una puntuación de A en cada uno para poder jugar con Hunk.. La misión de Hunk consiste en subir al tejado desde las alcantarillas.
• **Jugar como Tofu:**
Debes hacer los seis escenarios con una puntuación de A. La misión de Tofu es la misma que la de Hunk, pero más difícil porque va armado sólo con un mísero cuchillo.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

• **Modo Mad Jackal Operation:**
Completa el juego una vez en cualquiera de los dos niveles de dificultad. Recuerda que gracias a este modo puedes conseguir algunas armas extra muy útiles.
• **La dificultad importa:**
Antes de empezar a jugar, recuerda que cada nivel de dificultad tiene sus pros y sus contras. Sólo en el modo de dificultad más alto podrás lograr todos estos extras y opciones ocultas:
Las cinco vestimentas:
Cuando completes el juego en menos de 5 horas ganarás un nuevo traje para Jill. La primera vez que lo hagas, obtendrás también una llave con la que podrás abrir la tienda de moda que hay en un pasillo cercano al Bar.
Los objetos de Némesis:
A lo largo del juego te verás obligado a enfrentarte con Némesis varias veces. Si le derrotas durante estos encuentros te obsequiará con una caja blanca que encierra ítems como piezas para armas o cajas de sprays.
El diario secreto de Jill:
Debes recoger por orden los 30 archivos informativos del juego.
Los epílogos:
Cada vez que completes el juego en el nivel de dificultad normal obtendrás un epílogo diferente.

RIVAL SCHOOL

• **El color de las vestimentas:**
En la pantalla de selección de personaje escoge a los luchadores pulsando, ✖, ▲, ●, ■, L1, L2, R1 o R2. Cada botón representa un color.
• **Subjuegos:**
Están ocultos en el CD Evolution.
Roberto 1: Target Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto jugando en el nivel de dificultad por defecto. Debes seleccionar primero a Roberto y luego a otro personaje de su escuela.
Roberto 2: Penalty Shot:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Roberto, y luego a un personaje de su escuela.
Shoma: Homerun Derby:
Acaba el modo para 1 jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad sin modificar ninguna opción. Selecciona primero a Shoma, y luego a un personaje de su escuela.
Natsu: Service Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Selecciona a Natsu, y luego a otro personaje de su escuela.
La oficina de Kyoko:
Para acceder a la sesión de masajes de Kyoko debes completar el modo para 1 jugador en el nivel de dificultad más alto. El "subjuego" aparecerá dentro del menú Extra, bajo el nombre de Kyoko´s Office. El masaje se te dará a través del Dual Shock. Si después del los combates te molesta el cuello, resulta muy relajante.

ROAD RASH JAILBREAK

Para activar estos códigos, primero debes entrar en una pantalla especial. Para ello, ve a la pantalla de opciones y colócate sobre Multiplayer. Después, presiona ✖ al tiempo que pulsas:
L1 + R1 + R2 + ⬅.
Luego estos passwords.
• **Seleccionar nivel Jailbreak:**
Pon como password KLFSDA, entra en el modo Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando L1 o R1.
• **Seleccionar nivel en el Modo Five-0:**
El passwords es BDK y reacciona igual que en el anterior.
• **Nitros extra:**
Con FDMFG dispondrás de 4 nitros para derrochar en el modo Jailbreak.

ROLLCAGE STAGE II

• **Modo Sobrevivir:**
Introduce este password, y habrás desvelado una nueva interrogante de la pantalla de modos de juego.
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
• **Modo espejo:**
Para disfrutar de todos los circuitos, pero a la inversa, introduce este largo password:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOO OO!
• **Más difícil todavía.**
Para complicarte más la vida en el Modo Maestro, introduce:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
• **Lo más de lo más:**
Este truco te permitirá jugar en todos los modos de juego, campeonatos, carreras especiales y con cualquier coche. Para activarlo entra en la pantalla de passwords y escribe:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!



SILENT BOMBER

• **Modo Avanzado:**
Accederás a este modo cuando consigas completar la aventura una vez. Gracias a este modo podrás escoger cualquier nivel, lo que te permitirá recoger los Data Chips que te hayas dejado.
• **Benoiyt Mandenubrot en el modo arena:**
Tienes que obtener una calificación A o superior en todos los niveles. Es más fácil en el modo Avanzado.
• **La E-Unit con todos los Chips posibles:**
Supera todos los niveles con un rango de A.
• **Mercury en el modo VR Arena:**
Consigue un nivel B o superior en todos los niveles.
• **Descubre el tanque en el modo VR Arena:**
Debes obtener una puntuación S en todos los niveles. Lo mejor es intentarlo desde el Modo Avanzado, y con el mayor número de Data Chips.

SILENT HILL

• **Pantalla de opciones extra:**
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez L1 +L2+R1 + R2. Aparecerá un nuevo menú llamado Extra Options.
• **Objetos especiales:**
Algunos objetos aparecen al terminar el juego y requieren obtener un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear".
Lata de gasolina: Te vale cualquier final y te deja usar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. Está en la Gasolinera del casco antiguo, al lado de la Sala de Control del Puente.
Sierra eléctrica: Vale cualquier final, pero debes tener la gasolina. Está en Cut-rite Chain Saws, encima de la calle Bloch.
Taladro neumático: Basta cualquier final y tener la lata de gasolina. Está en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente. Como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre la Sierra o el Taladro. Si consigues acabar el juego 3 veces aparecerá otra Lata.
Katana: Acabar con el final "good+". Vuelve a jugar y ve a la calle Levin del casco antiguo. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro y coge la Katana de la sala que estaba cerrada.
Hyper Blaster: Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás en tu poder.
• **Los finales:**
Los 5 finales posibles dependen de tu actuación y de tres decisiones:
1- Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.
2- Tienes que utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta de Kaufmann.
• **Final Bad:** No haces nada.
• **Final Bad+:** Coges el líquido y salvas a Cybill.
• **Final Good:** Coges la llave.
• **Final Good+:** Coges el líquido, la llave y salvas a Cubill.
• **Final secreto:** Acaba el juego con el final "Good+", carga la partida "Next Fear", y desde el café busca en el mapa la tienda "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí está la Piedra de Canalización, que tienes que usar en 5 lugares:
1- En el tejado de la Escuela una vez que has conseguido pasar a través de la puerta del reloj.
2- Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.
3- En el parking del motel donde está la moto.
4- En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
5- En el tejado del Faro.
Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

SLED STORM

• **Conseguir la moto Sled Storm**
Tienes que meterte en la pantalla de options, seleccionar después la opción Load/save y luego en password tienes que introducir:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, ✖, ▲.
• **Jugar con Jackal**
En la pantalla de passwords, pulsa:
L2, L2, ●, R2,■, R1, L1, ▲.

SOULBLADE

Personajes ocultos:
• **Siegfried!:** Consigue todas las armas de Siegfried en el Edge Master Mode. Lo encontrarás a continuación de los demás luchadores. Ojo, como no aparece en pantalla tendrás que desplazarte hasta localizarlo.
• **Sophitia!:** Consigue todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Estará a continuación de Siegfried!.
• **Sophitia!!:** Reúne 70 armas del Edge Master. Esta Sophitia deja más "chicha" a la vista.
• **Soul Edge:** Termina el juego con todos los personajes.
• **Seung Han Myong:** Completa el modo Arcade con Hwang y después con Seung Mina. Aparecerá junto a Siegfried! y Sophitia!.

SOUL REAVER

• **Segadora de Almas:**
Pausa el juego y mantén pulsados L1 o R1 al tiempo que pulsas:
⬆, ⬆, ⬇, ➡, ➡, ⬅, ●, ➡, ⬅, ⬇.
• **Recuperar Vida:**
Pausa y mantén pulsados L1 y R1 al tiempo que pulsas:
⬇, ●, ⬆, ⬅, ⬆, ⬅.
• **Cambiar de Plano:**
Para no perder tiempo buscando los portales, pausa el juego, y mientras pulsas L1 presiona:
⬆, ⬆, ⬇, ➡, ➡, ⬅, ●, ➡, ⬅, ⬇
• **Todos los poderes:**
Pausa el juego y pulsa L1 o R1, sin soltarlos presiona:
⬇, ⬆, ➡, ➡, ●, ⬆, ⬆, ⬇.
• **Proyectiles de fuerza:**
Pausa el juego, pulsa L1 o R1, y sin soltarlos realiza esta combinación:
⬅, ➡, ●, ⬅, ➡, ⬅.
• **Grabado de fuego:**
Igual que antes, pero pulsando:
⬆, ⬆, ➡, ⬆, ▲, L2, ➡.
• **Grabado de Fuerza:**
Realiza los mismos pasos de los trucos anteriores.
• **Grabado del sonido:**
➡, ➡, ⬇, ●, ⬆, ⬆, ⬇.
• **Grabado de la piedra:**
⬇, ●, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ➡.
• **Grabado de la luz:**
⬅, ●, ⬅, ➡, ➡, ⬆, ⬆, ⬅.
• **Grabado del agua:**
⬇, ●, ⬆, ⬇, ➡.
• **Elevar la energía:**
⬅, ●, ⬆, ⬆, ⬇.
• **Soul Reaver:**
⬇, ▲, L2, ➡, ➡, ⬇, ⬇, ⬅, ▲, ⬇, ➡.
• **Magia al máximo:**
▲, ➡, ⬇, ➡, ⬆, ▲, ⬅.
• **Fire Reaver:** ▲, ➡ ⬇, ●, ⬆.
• **Soul Reaver de Kain:**
✖, ●, ➡, ▲, ⬅, ⬅, ➡, ⬆.
• **Soul Reaver del aire:**
✖, ➡, ⬆, ⬆, ▲, ⬅, ⬅, ➡, ⬆.
• **Aumentar la energía:**
➡, ✖, ⬅, ▲, ⬆, ⬇.
• **Atravesar barreras:**
⬇, ●, ●, ⬅, ➡, ⬅.
• **Disparar con la espada:**
➡, ⬅, ●, ⬅, ➡, ⬅.

SOUTH PARK

• **Todos los personajes en multijugador.**
Introduce estas contraseñas según el personaje que quieras usar.
• **Ylovemachine:** Chef.
• **Bcheckataco:** Wendy.
• **Sraft:** Terrence.
• **Pphaert:** Phillip.
• **Jhawking:** Jed.
• **Acheatingsbad:** Señor Macky.
• **Delvislives:** Oficial Barbrady.
• **Goutrange:** Big Gay All.
• **Mslapupmeal:** Starvin Marvin.
• **Vdorothysfriend:** Garrison.
• **Efishnchips:** Pip.
• **Qstaringfrog:** Jimbo.
• **Hkickme:** Ike.
• **Kallwoman:** Señora Cartman.
• **Ngoodscience:** Mephisto.
• **Tmajestic:** Visitante Alien.

SPIDERMAN

Para introducir estos trucos, sólo tienes que ir a la opción Cheats del menú Special. ¡Qué los disfrutéis!
Dulux: Modo cabezón.
Rustcrst: Invulnerable.
Xcelsior: Selección de nivel.
Strudl: Telaraña ilimitada.
Dcstur: Salud infinita.
Watchem: Todas las películas.
Allsixcc: Todos los cómics.
Twntyndn: Traje de Spiderman 2099
Bnreilly: Traje de Ben Reilly.
Eelnats: Libera todo.

SPYRO THE DRAGON

• **99 Vidas:**
En el menú del inventario pulsa:
■ (6 veces), ●, ⬆, ●, ⬅, ●, ➡.
• **Todos los niveles:**
En la pantalla inventario pulsa:
■, ■, ●, ■, ⬅, ➡, ⬅, ➡, ●, ⬆, ➡, ⬇.
• **Demo de Crash 3:**
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1+L2+R1+R2+■+▲ +●

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGON

• **Demo de Crash Bash:**
Como todos los años, Spyro oculta en su última aventura una demo del juego del momento de su amigo Crash. En esta ocasión, podréis disfrutar de una parte del divertido Crash Bash con sólo pulsar a la vez estos botones en la pantalla del título:
L1+ R2 + ■.
• **Derrotar al Jefe:**
Después de derrotar a un Jefe, si vuelves al lugar que acabas de dejar, Sparx podrá disfrutar de una aventura.
• **El Cheque está en el Correo:**
Incluso si tienes suficiente dinero para pagar a Moneybagas, niégate a veces a pagarles. Te sorprenderá ver que te contestan.
• **Aviso amistoso:**
Habla siempre con todos los personajes simpáticos y amigables de cada mundo. Te darán información muy importante sobre lo que tienes que buscar o cómo hacer cosas.
• **Chequeos:**
Vuelve a chequear el Atlas todas las veces que haga falta. Te dará pistas sobre los huevos de Dragón que no hayas encontrado aún.

SPYRO 2

• **Cambiar la piel de Spyro:**
Si te apetece puedes cambiar el color de la piel de Spyro. Para ello, sólo tienes que pausar el juego e introducir cualquiera de las siguientes combinaciones:
Negro: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬇.
Azul: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ✖
Verde: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ▲
Rosa: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ■
Rojo: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ●.
Amarillo: ⬆, ➡, ⬇, ⬅, ⬆, ■, R1, R2, L1, L2, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬆.
• **Rastreador de Gemas:**
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados los botones L1, L2, R1 y R2. La libélula señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, como un sabueso.
• **Hacer Plano a Spyro:**
Para conseguir que nuestro simpático dragón se vuelva tan plano como una hoja de papel pausa el juego e introduce esta combinación:
⬅, ➡, ⬅, ➡ L2, R2, L2, R2, ■.

• **Todas las habilidades:**
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar un maravedí, pausa el juego y presiona:
●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■.
• **Demo de Crash Team Racing:**
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1**, **R2** y ■ en la pantalla de presentación. Para volver al juego de Spyro hay que resetear la consola.

STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

• **Muchas ventajas:**
Con este truco podrás, elegir nivel o hacerte invulnerable, junto a otras ventajas. Para activarlo, ve al menú principal, ilumina opciones y pulsa:
▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Después, pulsa a la vez L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.
• **Cómo conseguir que los Jawas crezcan:**
Si quieres ver crecer a los jawas , introduce la palabra "Turntables" en la pantalla de códigos.
• **Acabar con Darth Maul:**
Cuando Darth Maul mate a Qui Gon, espera tras la segunda barrera de energía. Darth Maul se ocultará tras una esquina. Ármate con las granadas o el lanzacohetes y, cuando se abra la barrera, dispárale sin salir. Los impactos no serán directos, pero le quitarás energía.
• **Cómo desenfundar el sable de luz en el agua:**
Si pensabas que el sable de luz no podía utilizarse en el agua, estabas muy equivocado. Presta atención y prueba esto: cuando te encuentres en el agua o escalando tienes que pulsar el botón Start, después sitúate en el submenú armas y escoge el sable de luz. Ya verás como luce bajo el agua.

STREET FIGHTER ALPHA 3

• **Modos de juego extra:**
Modo Classical: Debes acumular un tiempo total de juego superior a tres horas.
Modo Saikyou: Acumula un tiempo total de juego superior a cinco horas. También se pueden conseguir completando el modo Arcade en nivel de dificultad 4.
Team Battle: Debes completar el modo Arcade en el nivel de dificultad 8, aunque también puedes conseguirlo en el modo World Tour, ganando en Hong Kong.
Modo Survival: Alcanza una puntuación superior a 48.106 en el modo World Tour.
Modo Dramatic Battle: Debes completar el modo Arcade en el nivel de dificultad 8, o vencer con ambos equipos (es decir, con el del jugador 1 y con el del jugador 2) en el modo Team Battle.
Modo Final Battle: Para liberar este modo, completa el Arcade en el nivel de dificultad 7.
• **Personajes ocultos:**
Balrog versión Coin Op: Alcanza el nivel Master en cualquier Ism en el modo World Tour. Para escogerlo, debes iluminar a Balrog, presionar L2 y sin soltar, pulsar cualquier otro botón del pad.
Guile: Saldrá de manera aleatoria en el modo World Tour entre los niveles 19 y 27. Véncele y será seleccionable.
Evil Ryu: Alcanza el nivel 28 en el modo World Tour Mode.
Evil Akuma: Alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del World Tour. Para seleccionarlo, sitúate sobre Akuma, presiona L2 y sin soltar, escógelo con cualquier botón.
• **Pelear contra Evil Akuma en Final Battle:**
Para conseguir enfrentarte a Evil Akuma, escoge a tu luchador y con rapidez presionar L1 y L2 mientras escoges el Ism. No dejes de presionar L1 y L2 hasta que Evil Akuma se anuncie como tu oponente.

TOCA WORLD TOURING CARS

• **Opciones de Bonus**
Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:
GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
Una vez introducidos los códigos, tienes opción de activarlos o desactivarlos en el mismo menú de bonus.





Por Iván Jiménez Rodríguez.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Estos trucos se activan seleccionando en el menú principal las opciones que se indican, y pulsando select en cada una un número determinado de veces.
• **Abrir los Bonus Games:**
Bonus, Select (5 veces), Option, Select (3 veces), Versus, Select (1 vez) y Director, Select (2 veces) .
• **Desbloquear todos los personajes:**
Bonus, Select (X2), Director, Select (X4), Practice, Select y Arcade, Select (x4).
• **Desbloquear el juego Bonus Vs Bison:**
Bonus, Select (X13), Director, Select (x4), Bonus, y Select (X13).

STREET SKATER 2

Para activar estos trucos y hacer que funciones, tienes que introducirlos todos en la pantalla de presentación que aparece cuando cargas el juego. Para confirmar que han funcionado y que lo has hecho bien, escucharás un sonido metálico cada vez que metas uno nuevo. Una vez que los hayas activado, entra en los distintos menús del juego para poder aprovecharlos y disfrutarlos de ellos.
• **Todas las tablas:**
●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, **R1**.
• **Todos los personajes:**
←, ←, ●, ●, **L2**, ■, →, **R2**.
• **Todas las pistas:**
←, →, ←, →, ●, ●, **R1**, ■
• **Imágenes de vídeo:**
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

STRIDER 2

• **Cómo controlar a Strider Hien:** En Strider 2 es posible controlar a Hien. Debes superar la quinta misión en cualquier nivel de dificultad, y salvar la partida al completar el juego. Después, al iniciar una nueva partida, podrás escoger entre dos modos de juego: Strider Mode y Hien Mode.

SYPHON FILTER

• **Más difícil todavía:**
Con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título esta secuencia:
●+■+L1+L2+R2+✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF" aparecerán en la pantalla.
• **Todas las misiones:**
Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados estos botones:
●+■+L1+R1+L2+R2+✖
• **Todas las armas con munición infinita:**
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo:
SELECT + ● + L1 + L2 + R2 + ✖
• **Liberar el modo experto:**
En la pantalla de inicio selecciona Juego Nuevo, y pulsa:
L1+L2+R2+ ■ + ● + ✖.
• **Matar de un único disparo:**
Durante la partida pausa el juego, y selecciona la opción objetivos de la misión. Tras eso, pulsa:
→ + L1 + R1 + R2 + ● + ✖.
• **Selección de nivel:**
Durante la partida, selecciona Opciones, y resalta Seleccionar misión. Tras eso, presiona:
L1 + L2 +R1+ R2+ ■+ ● + ✖.

SYPHON FILTER 2

• **Más difícil todavía.**
Para conseguirlo, basta con que en la pantalla del título presiones a la vez:
↑ + SELECT + L1 + R2 + ■ + ● + ✖.
La imagen saltará al juego y verás la confirmación en la pantalla. A medida que avances, accederás a imágenes de vídeo secretas que podrás ver en el menú de opciones.
• **Avanzar:**
Si quieres saltar de nivel cuando lo desees pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa a la vez:
→ + L2 + R2 + ● + ■ + ✖
Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. No funciona con el anterior.



TAI FU

• **Menú de trucos:**
Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa estos botones:
SELECT+L1+L2+R1+R1
• **Selección de nivel:**
Presiona los botones **R1+R2** en la animación entre niveles. Podrás acceder al nivel en el que quieras jugar. Una vez que hayas seleccionado la fase pulsa ■ para poder entrar.
• **Muchos códigos:**
Durante el juego normal, sin pausar la partida, pulsa esta combinación:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .
Una vez hecho esto, presiona **R2** hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar). Cuando lo hayas cargado a tope, introduce inmediatamente los siguientes códigos según el efecto que más te convenga. Ten cuidado ya que la gran mayoría de estos trucos sólo duran un corto perído de tiempo.
Vidas infinitas:
R2, ▲, R2, ←, →, ✖
Al máximo de vida:
R2, ▲, R2, ←, →, ●
Invisibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R1
Chi a tope:
R2, ▲, R2, ←, →, ■
Kung Fu:
R2, ▲, R2, ←, →, ▲
Invencibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R2
Enemigos en miniatura:
R2, ▲, R2, ←, →, ↓
Enemigos gigantes:
R2, ▲, R2, ←, →, ↑
• **Habilitar pantallas de trucos de mapa:**
En la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■.
• **Selección de estilo:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ↓, ▲, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.
• **Para ver los créditos:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

TARZÁN

• **Selección de nivel:**
Si quieres jugar en cualquier nivel, lo único que tienes que hacer es esperar a que aparezca el menú principal y pulsar:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
Justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva opción de Trucos.
• **Pantalla de trucos:**
Para poder activar la opción de Trucos tienes que haber puesto primeramente en marcha el truco de selección de nivel comentado arriba. Ya en esta pantalla pulsa la siguiente secuencia de botones:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Escucharás un sonido de confirmación.

TEKKEN 3

• **Modo récord secreto:**
En el modo práctica elige "1 jugador estilo libre", en el sub-menú presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y presiona ●. Te llevará a la pantalla de lucha donde usando ↓ y **Select** podrás grabar todos los movimientos que hagas.
• **Intro secreta:**
Después de la intro con Heichi, mantén presionados **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla en la que sale el logo de NAMCO por segunda vez.

TOMB RAIDER III

• **Conseguir la Llave de la Pista de Carreras**
Mientras juegas en la Mansión de Lara tienes que pulsar: **R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2,** y obtendrás la Llave de la Pista de Carreras.



Por Felipe Díaz.

• **Jugar como Kuma:**
Gana el arcade una vez.
• **Jugar como Julia:**
Gana el arcade dos veces.
• **Jugar como Gun Jack:**
Gana el arcade tres veces.
• **Jugar como Mokujin:**
Gana el arcade cuatro veces.
• **Jugar como Anna:**
Gana el arcade cinco veces.
• **Jugar como Bryan:**
Gana el arcade seis veces.
• **Jugar como Heihachi:**
Gana arcade siete veces.
• **Jugar como Ogre:**
Gana arcade ocho veces.
• **Jugar como True Ogre:**
Gana el arcade nueve veces.
• **Jugar como Panda:**
En la pantalla de selección ilumina Kuma y presiona ●.
• **Jugar como Tiger:**
En la pantalla de selección ilumina Eddy y presiona ▲.
• **Jugar como Doctor Boskonovitch:**
Gana el "Tekken Force" 4 veces para liberar al Doctor B en el modo arcade.
• **Jugar como Gon:**
Gana el Arcade con el Doctor Boskonovitch. Busca a Gon en uno de los extremos del menú de selección. Otra forma de jugar como Gon es ganarle en el modo "ball".
• **Tekken ball mini-game:**
Tienes que ver los finales de los diez personajes básicos.

TEKKEN 3

• **Liberar a Gon**
Si quieres hacerte con Gon de una manera mucho más fácil que la tradicional, puedes hacerlo de la siguiente manera. Selecciona el modo Survival, y cuando te pida las iniciales, introduce como nombre GON. De esta manera, tendrás a Gon disponible la próxima vez que vayas a la pantalla de selección de personajes.

TELEÑECOS RACEMANÍA

• **Todas las pistas:**
Si quieres jugar en cualquier pista, lo que tienes que hacer es esperar a que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsar:
●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **El final del juego:**
En la misma pantalla de antes pulsa esta combinación:
●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖.
Entra en la pantalla de opciones y verás como la última es "Fin". Desde aquí además accederás a todas las carreras y sus bonus.
• **Con un amigo:**
Podrás elegir, dentro de la opción "Secretos", la competición de 2 jugadores. Pulsa donde siempre:
●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ▲.
• **Modo Espejo:**
Para jugar los circuitos al revés, y para dos jugadores, tienes que pulsar la siguiente combinación:
■, ■, ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■.
También accederás a la carrera de bonus "Estudio" .
• **Fraggle Rock:**
Para acceder a la carrera de bonus "Fraggle Rock" presiona:
✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.

TENCHU

• **Debug Mode:**
Haz una pausa presiona **L1+R2** y pulsa: **↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●.**
Suelta ahora **L1** y **R2** y pulsa lentamente **L1**, **R1**, **L2** y **R2**. Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece de la pantalla, No te preocupes si no te sale a la primera, no es cuestión de rapidez. Pulsa **Start** para volver a la partida y presiona **L2+R2** para hacer que aparezca el nuevo menú.
• **Recuperar toda la energía:**
Igual que antes, pausa el juego en cualquier momento, y pulsa:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

LOS MEJORES CÓDIGOS

XPLORER

Artisans World
• **Todos los tesoros**
865b3408 59b6
865b340c 5922
865b3410 59b6
865b3414 5922
865b3418 59b6
865b341c 5a7e
• **Tener todos los Dragones**
865b33c0 5956
865b33c4 5956
865b33c8 595b
865b33cc 5956
865b33d0 5959
Peace Keepers World
• **Todos los tesoros**
865b3420 5922
865b3424 5aea
865b3428 5aea
865b342c 5aea
865b3430 5a7e
865b3434 5a7e
• **Tener todos los Dragones**
865b33d8 595b
865b33dc 5956
865b33e0 595b
865b33e4 5955
865b33e8 5959
Magic Crafters World
• **Todos los Tesoros**
865b3438 5a7e
865b343c 5a46
865b3440 5a46
865b3474 5a46
865b3448 5aea
865b344c 5a7e
• **Tener todos los Dragones**
865b33f0 595b
865b33f4 5956
865b33f8 595b
865b33fc 595b
865b3300 5959
Beast Makers World
• **Todos los Tesoros**
865b3450 5a7e
865b3454 5aea
865b3158 5a46
865b315c 5a46
865b3160 5a46
865b3164 5a7e
• **Tener todos los tesoros**
865b3308 595c
865b330c 595c
865b3310 5956
865b3314 595b
865b3318 5959
Dream Weavers World
• **Todos los tesoros**
865b3168 5a7e
865b316c 5a46
865b3170 5aea
865b3174 5a46
865b3178 5a46
865b317c 5a7e
• **Tener todos los Dragones**
865b3320 595b
865b3324 5955
865b3328 595b
865b332c 595b
865b3330 595c
Gnasty´s World
• **Todos los Tesoros**
865b3180 5922
865b3184 5aea
865b3188 5aea
865b318c 5a46
865b3190 582a
Tener todos los Dragones
865b3338 595c
865b333c 595c
865b3340 595c

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

• **Energía Infinita Player 1**
3671c164 5922
• **Energía Infinita Player 2**
3671d68c 5922
• **Barra de Poder Llena Player1**
3671c163 59e8
• **Barra de Poder Llena J2**
3671d68b 59e8
• **Abrir todos los finales**
86719b9c 4c4f
86719b9a 584d

TRUCOS NUEVOS · TRUCOS DE LOS LECTORES · JUEGOS PLATINUM · JUEGOS PRECIO ESPECIAL · JUEGOS PRECIO NORMAL

• **Todos los objetos y armas:**
Ve a la pantalla de selección de objetos, presiona **R1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.
• **Para poder llevar 99 objetos:**
Presiona **R2** en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa la siguiente combinación de botones:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ↓.
• **Selección de nivel:**
Ve a la pantalla de selección de nivel, presiona el botón **R1**, y sin soltarlo, pulsa la siguiente combinación:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, →.
• **Cambiar los enemigos:**
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones distintas de los enemigos, y para seleccionar la que más te guste tan sólo tienes que presionar **L2** en la pantalla de selección de nivel, y sin soltarlo, pulsar la siguiente secuencia:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

TOCA TOURING CAR 2

Introduce estos códigos como nombre del piloto.
• **Todos los coches:** "MECHANIC".
• **Conduce un Ford Mondeo:** "CMFORD"
• **Todo los circuitos:** "BIGLEY".
• **Circuito de bonus:** "TECHLOCK".
• **Circuito de Oulton Park Island:** "DINKYBIT".
• **Daño más rápido:** "DUBBED".
• **Nuevas opciones en el modo "challenge":** "BANGBANG".
• **Gravedad baja:** "LUNAR" .
• **Carreras de 40 vueltas:** "LONGLONG".
• **Modo Turbo:** "FASTBOY".
• **Mini-coches:** "MINICARS".
• **Coches invisibles excepto los neumáticos:** "JUSTFEET".
• **Desactivar la descalificación en el modo "championship":** "PUNCHY".
• **Elevaciones mayores en los circuitos:** "ELASTIC".
• **Fondo desenfocado:** "TRIPPY".

TOMB RAIDER

Para activarlos, ve a la pantalla de inventario e introduce la combinación correspondiente. ¡Que los disfrutes!
• **Saltarse niveles:**
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
• **Armas al Máximo:**
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

TOMB RAIDER II

• **Pasar de nivel:**
Para saltar de un nivel a otro tienes que dar un paso a la ← otro a la → y otro a la ←. Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, después gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE.
• **Todas las armas:**
Anda a la ←, →, ←.
Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia ATRÁS.

TOMB RAIDER III

Estos trucos se introducen sin tener el juego con la pausa puesta. Tienes que buscar un lugar seguro y libre de enemigos.
• **Recuperar energía:**
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Oirás un grito de Lara. Puedes realizarlo tantas veces como quieras.
• **Avanzar de nivel:**
Pulsa rápidamente esta combinación:
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.
Si Lara pronuncia la palabra "Nope" sabrás que el truco está activado y funciiona.

TOMB RAIDER CHRONICLES

• **Escenas suprimidas:**
En el menú principal, pulsa Select + R2 para acceder a una selección de escenas cortadas.
• **Selección del nivel del Arbol del Ahorcado:**
En la pantalla del menú principal, ilumina la opción de juego nuevo, a continuación presiona **L2** y pulsa ✖ para empezar en el nivel del Arbol del Ahorcado.
• **Nivel Secreto:**
En la pantalla del título, concéntrate sobre la opción de juego nuevo. Pulsa y mantén entonces **R1** y pulsa ✖ . El nivel secreto podrá ser leído y en él jugarás con Lara llevando un traje de cuero.
• **Seleccionar el nivel de La Base:**
En la pantalla del menú principal, ilumina la opción de juego nuevo, a continuación presiona **L1** y pulsa ✖ para empezar en el nivel de La Base.
• Munición y Medikits infinitos:
Selecciona el medikit pequeño y presiona las teclas **L1+L2+R1+R2+↑**. Los medikits pequeños y grandes serán ya infinitos. Manteniendo pulsados estos botones, pulsa Cuadrado y también conseguirás munición infinita. Algunos objetos como otras armas, mira láser y el silenciador a veces también se obtienen con este truco.





• **Todas las armas:**
Tienes que realizar esta combinación para que funcione correctamente: **L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2,L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2,L2, R2.**
• **Todos los secretos:**
Pulsa esta combinación:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Actívalo siempre antes de acabar un nivel.

TOMB RAIDER IV. THE LAST REVELATION

• **Pasar de nivel:**
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para ello, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará encarada al Norte.
Si el bloque mirara al sur bastaría con que Lara diera una voltereta para colocarse. Después de esto, colócate en la opción CARGAR del menú y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones **R1, R2, L1, L2** y ↑, aprieta ▲. Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.
• **Todas las armas:**
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario. Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones **R1, R2, L1, L2** y ↑, aprieta ▲.
• **Todos los objetos al límite:**
Con Lara mirando al Norte, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones **R1, R2, L1, L2** y ↓, y pulsa ▲. Tendrás munición, bengalas y botiquines infinitos.

TOMORROW NEVER DIES

Estos códigos se ponen con la pausa puesta. Si el código es válido volverás al juego.
• **Todas las armas:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1.
• **50 botiquines:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.
• **Debug mode:**
Presiona esta secuencia:
SELECT,SELECT, ●, ●, L2, R2, L2.
• **Máxima energía:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Invencibilidad:**
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Bloquear el inventario:**
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto de tu inventario. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT.
• **A ciegas:**
No podrás ver lo que hay a tu alrededor.
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●.
• **Mover la cámara:**
Podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto. Para desactivarlo y seguir jugando pulsa la misma combinación.
SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.
• **Misión cumplida:**
Si quieres pasar de nivel sin tener que trabajarte toda la misión pulsa rápidamente:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.
• **Selección de nivel:**
Pulsa en el menú principal:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.

TONY HAWK 2

• **Liberar a Spiderman:**
Para poder competir con nuestro trepamuros favoritos, debes crearte un personaje y terminarte el juego con una puntuación del 100%. Spiderman viene con cuatro trajes distintos.
• **Liberar a McSqueeb:**
Tendrás que superar el juego con Tony Hawk, recogiendo todo el dinero y quedando primero en las 3 competiciones.
• **Conseguir a Private Carrera:**
Debes realizar todos los Gaps que hay en el juego
• **Todas las características a 10**
Durante la partida, pausa el juego y presiona y mantén pulsado el botón L1 e introduce la siguiente combinación:
✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
Este truco incrementará todas tus características a 10.

TONY HAWK'S SKATERBOARDING

• **Todos los niveles:**
Para poder acceder a este truco y empezar el juego en el nivel que quieras, solo tienes que seguir estos pasos: empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego una vez hayas empezado. Presiona después el botón **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Notarás en la pantalla una sacudida. Ahora sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y elige Selección de Nivel.
• **Cabezones:**
Para sacar este simpático truco tienes que pausarel juego y pulsar esta combinación mientras mantienes apretado **L1**: ←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Notarás el efecto de antes.
• **Todo al descubierto:**
Tienes que pausar el juego, presionar **L1** y pulsar:
●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲. Tendrás a todos los personajes y las cintas.

[U]

UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99

• **Faltas directas:**
Lo primero que tienes que hacer es colocar dos flechas. La primera corresponde a la dirección inicial de la pelota y la segunda a la dirección final. Coloca la primera lejos de la barrera y la segunda justo al lado opuesto. Si tienes que defenderte de una falta, no muevas la defensa. Coloca debajo de tu portería un jugador (donde no esté tu portero) y cuando el rival chute, pulsa ■ para despejar el balón.
• **Vaselinas:**
Dependiendo del tiempo que pulses el botón **L2** variará la distancia del tiro. Si después de soltar el botón pulsas la dirección contraria, darás altura a la pelota.
• **Colgar el balón:**
Una de las jugadas más efectivas es colgar el balón desde la banda. Lo podemos hacer de dos maneras. Apretando una vez el **R2**, daremos un pase elevado. Apretándolo dos veces daremos un pase a media altura y más rápido.



V-RALLY

• **Varios trucos:**
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona: ↑, ↓, ▲ + ●.
Las palabras 'Lock Off' aparecerán y podrás usar estos códigos:
Sin límite de tiempo: ← + **L1**
Pistas extras : ← + **L2**
Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot: ← + **R1**
Restaurar la carrera en modo Arcade: ← + **R2**
Para que puedas activar todos los trucos al mismo tiempo lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo ← + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.

V-RALLY 2

• **Ganar todos los campeonatos y obtener todos lo Bonus Cars:**
Para activar este truco, sólo debes pulsar esta secuencia en la pantalla de Game Progresion, colocándote en la cuadrícula del coche o campeonato que quieres abrir:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖



WIPE3OUT

Para activar esta lista de trucos entra en la pantalla de "nombre predeterminado" dentro del menú de opciones e introduce estos códigos según el resultado que desees. Si la pantalla parpadea desdepués de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.
• **BEBEDEE:** Cambia los triángulos de turbo azul por blancos.
• **LINK:** Modo Link activado.
• **DEPUTY:** Armas infinitas.
• **GEORDIE:** Escudo ilimitado.
• **BUNTY:** Desbloquea los trofeos.
• **JAZZNAZ:** Clase Phantom.
• **CANERW:** Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
• **WIZZPIG:** Todos los circuitos.
• **AVINIT:** Nuevos vehículos.
• **THEHAIR:** Desbloquea todos los campeonatos del juego.

WIPEOUT 2097

• **Nuevo vehículo: PIRAÑA**
Para conseguir este extraño vehículo, tienes que ir a la pantalla del menú principal y con los botones **L1**, **R1**, y **SELECT** pulsados simultáneamente presionar:
✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
• **Circuitos Phatom:**
Para que el truco funcione, en la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona:
▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
• **Mini-arma:**
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar con el juego pausado y los botones L1, R1 y SELECT pulsados la siguiente combinación:
■, ●, ✖, ■, ●, ✖, ▲ .
• **Energía infinita:**
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.
• **Armas infinitas:**
Esta vez pulsa ✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.
• **Tiempo infinito:**
Para obtener esta ventaja la combinación es ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖. Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.
• **Desafio 1:** ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ✖, ■
• **Desafio 2:** ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●
• **Todos los tramos:**
Pulsa ■, ●, ▲, ●, ■.

WCW/NWO THUNDER

• **Nuevos Rings:**
Entra en el menú de opciones, ilumina la palabra "Randow" y presiona:
R1, R2, R2, SELECT.
Si lo has hecho bien, cada vez que pulses **SELECT** el ring elegido cambiará y saldrán los ocultos.

WUTANG: SHAOLIN STYLE

• **Modo Gore:**
Introduce este password en la opción contraseña.
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

• **Conseguir personajes finales:**
Acaba el juego con cuatro personajes y obtendrás los personajes finales del juego.
• **Obtener videos Intro FMV de los personajes en el Modo Cerebro:**
Vence en el modo Arcade con cualquier personaje para abrir sus videos introductorios FMV en Modo Cerebro.
• **Obtener videos Outru FMV de los personajes en Modo Cerebro:**
Vence en la Academia con cualquier personaje y abrirás su Outru FMV en el Modo Cerebro.
• **Consigue todo de una sola vez:**
El siguiente código abre todo en Cerebro y abre a los jefes en el resto de los modos. Para obtener todo en el juego ve al menú Principal y pulsa Select, ↑, **L2, R1, L1** y **R2**. Si el truco ha funcionado deberías oír un sonido, que te indica que ya está. Sí entras en el Modo Cerebro, verás como están disponibles todos los videos. Para quitar estas opciones y volver a restaurar el juego original, vuelve al Menú Principal y pulsa Select + Start.

[X]

XENA: WARRIOR PRINCESS

• **Invencibilidad:**
Con este truco conseguirás que ningún enemigo pueda hacerte daño, independientemente de con que te golpeen. Basta con presionar esta secuencia en el menú principal para hacer de Xena un personaje invencible:
↑, ↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, ✖, →, ←.

X GAMES PRO BOARDER

• **Modo circuito:**
Este truco se obtiene en la pantalla de contraseñas del menú de opciones al introducir esta combinación: ✖ ● ✖ ▲▲■ . Cuando vuelvas al menú principal podrás comprobar su resultado.
• **Un nuevo personaje:**
Para sacar un nuevo personaje, utiliza esta combinación como Password ▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.
• **Todos los circuitos:**
Este truco te permitirá acceder a todos los circuitos. Introduce este password es su correspondiente pantalla: ■, ▲, ✖, ■, ●, ●.

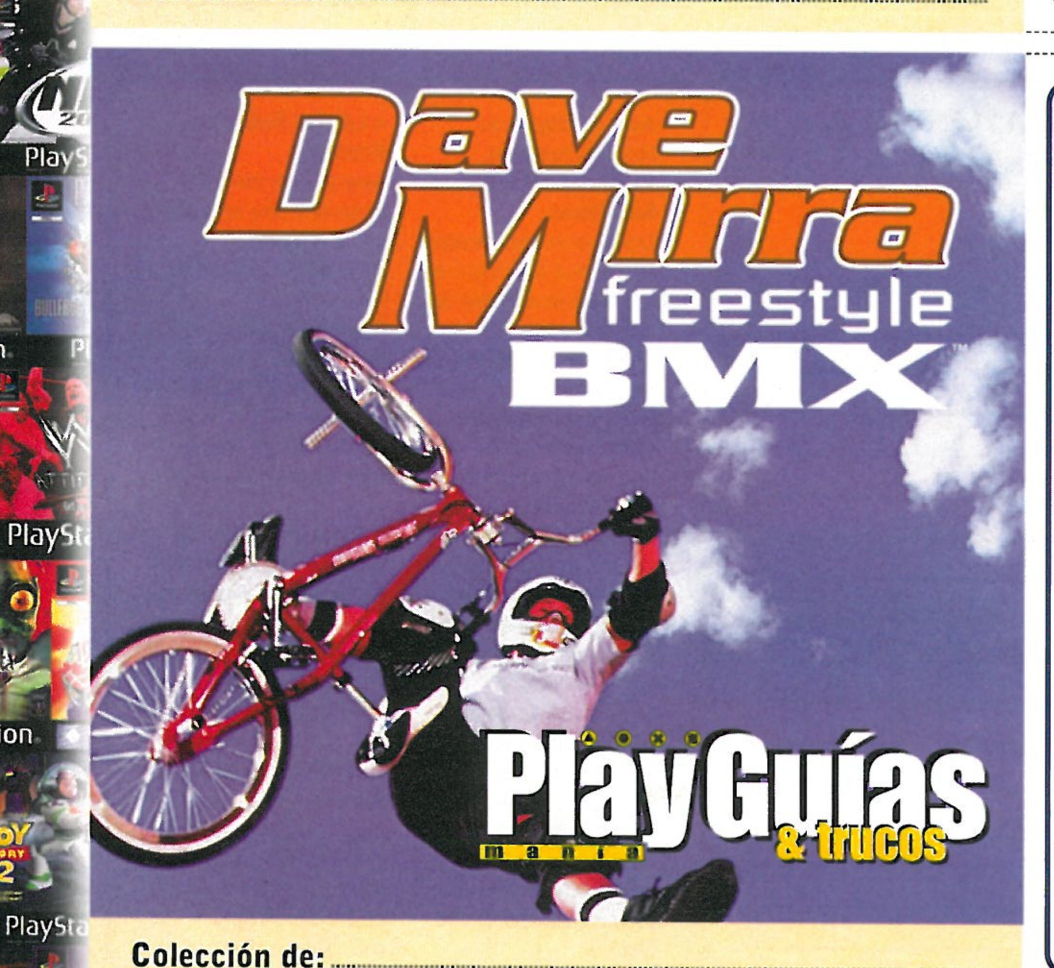
Enviad vuestros trucos a **PlayManía Guías y Trucos (sección trucos)** a la siguiente dirección: **Pedro Teixeira, 8. 2ª Planta. 28020 Madrid.** Si resultan publicados, os enviaremos un regalo sorpresa.



Colección de: ....

Trucos

• Atributos:
Cuando subas la experiencia de tus personajes te darán 4 puntos a repartir entre:
FUE (fuerza): hará que los ataques físicos produzcan más daño a su objetivo.
VIT (vitalidad): Es la salud, cuanto más alta sea más ataques aguantarás.
DES (destreza): cuanto mayor sea, mayor efectividad tendrán los ataques físicos.
AGI (agilidad): representa la velocidad con que la que recuperas el turno. Cuanto más alto, más veces atacarás.
INT (inteligencia): es la fuerza, pero para los hechizos.
PIE (resistencia mágica): son los puntos de magia. Cuantos más tengas más hechizos podrás lanzar.
MEN (mente): incrementa la precisión de tus hechizos.
SUE (suerte): hace que tu suerte mejore.



Colección de: ....

Trucos

• Opciones ocultas
Al terminarte el juego con cualquier ciclista que no sea Dave Mirra, es decir, Ryan Nyquist o Slim, liberarás las opciones ocultas del juego. De ahora en adelante, cada vez que vuelvas a terminarte el juego conseguirás liberar un truco. A continuación te presentamos una lista con los ciclistas y los trucos que liberan:
Tony McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista de Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión de Moto.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño.
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.

KOUDELKA • Infogrames
Comentado en PlayManía Nº: 22
Guía en PlayManía Nº: 23
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Repartir los puntos:
Antes de repartir puntos deberás decidir la misión de cada personaje. Koudelka puede ser una fantástica maga. Edward es ideal para especializarse en los ataques con armas. James está más equilibrado y podrás especializarlo como quieras. Eso sí, es mucho más útil un segundo mago.
Cada vez que subas de nivel podrás repartir 4 puntos entre los atributos de los personajes. Para los magos asigna siempre uno de los 4 puntos a INT, PIE y MEN. El cuarto dedícalo de manera alternativa a VIT, AGI y SUE.

• Te conviene luchar:
A lo largo de la aventura encontrarás muchos ítems, la mayoría tras los combates. Así, los combates te servirán para ganar experiencia y engordar tus bolsillos. Por ello no debes rehusar la lucha, por tediosa que sea.

• El inventario:
Cuando tengas que tirar un objeto, desecha los que tengan una función parecida. Por ejemplo, tira el pan que es igual que el queso.

• Ítems:
Armas: suelen provocar algún efecto en los atributos de tus personajes, por lo que deberás probarlas en los 3 y ver lo que ocurre. Ten en cuenta que algunas, como las lanzas, se romperán.
Armaduras: Como las armas, tienen características especiales, por lo que tendrás que observar a quién le conviene cada una.
Accesorios: cada héroe podrá llevar dos. Son vitales especialmente para Koudelka y James, ya que potencian sus artes mágicas.
Herramientas: aquí están el resto de ítems, desde los imprescindibles hasta las municiones. Mucho cuidado con los que tiras.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX• Acclaim
Comentado en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

Joey García: Modo Motorista Fantasma.

• Liberar todas las Bicicletas:
Comienza en modo Proquest, selecciona a tu ciclista y en la pantalla de selección de bicicletas pulsa:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, → + ●.
Ahora verás que puedes seleccionar cualquier bicicleta. Nota: Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.

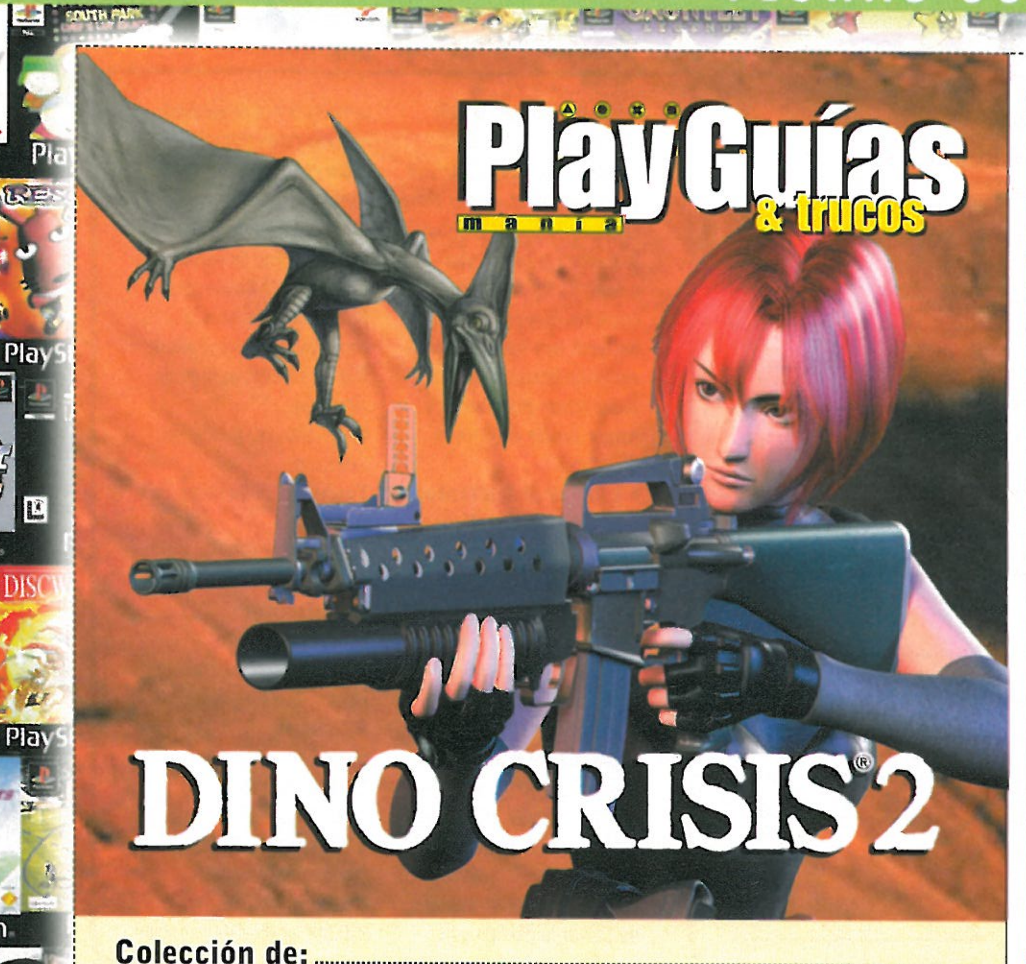
• Acceso a todos los niveles y estilos:
Empieza en modo Proquest, elige a tu ciclista y selecciona tu bicicleta. Después, en la pantalla de selección de estilo, pulsa:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ← + ●.
Nota: Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.

• Liberar Películas Ocultas:
Gana el juego con estos personajes para acceder a películas ocultas:
Dave Mirra: Película de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Película de Ryan Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Película corta del programador del juego.

• Jugar con Slim Jim:
Comienza en modo Proquest y en la pantalla de selección de personajes pulsa:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑ + ●.
Verás como el último corredor de la lista es Slim Jim.

• Jugar con el chico Amish:
Gana el juego con todos los ciclistas originales (10 en total). Esto hará que tengas acceso a este nuevo personaje.





Colección de: ....

Trucos

• Diferentes finales: Al acabar el juego te darán un puntuación (de la D a la S) que dependerá del tiempo que hayas invertido en completar la aventura. El obtener una puntuación u otra no derivará en finales diferentes ni más extras. Sin embargo, repetir la aventura de nuevo tiene más sentido del que crees ya que, los dos finales que verás al completarla la segunda y tercera vez, son diferentes al que ya has visto.

• Liberar Dino Coliseum: Termínate el juego, da igual el ranking, y habrás liberado el Dino Coliseum. En él puedes luchar contra los dinosaurios que te hayas encontrado, en un espectacular "foso" poligonal, parecido a las VR Mision de Metal Gear. Tendrás que acabar con todos los que puedas en el menor tiempo.

STAR TREK invasion

PlayGuías manía & trucos

Colección de: ....

Trucos

• Liberar misiones secretas:

Misión 1A
Deberás completar la Misión 1 con al menos un 40% de eficacia y antes de 5 minutos y 2 segundos.

Misión 4A:
Deberás completar la Misión 4 con al menos un 40% de eficacia y antes de 6 minutos y 44 segundos.

Misión 5A:
Destruye la primera mitad del Carro de Energía que aparece en la Misión 5 y después utiliza tu rayo tractor en la segunda mitad de la misión.

Misión 5B:
Tienes que buscar la unidad de información y usar tu rayo tractor para atraparla y sujetarla. La podrás encontrar si buscas entre los dos asteroides, cerca de la lanzadera rota.

DINO CRISIS 2 • Capcom
Comentado en PlayManía Nº: 23
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº: 4
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Liberar Dino Duel:
Una vez que te hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis en la pantalla de inicio, te encontrarás con una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Usa tus puntos de extinción para comprar a todos estos dinosaurios y pelear contra ellos en el Dino Duel.

• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.

• Liberar la Tarjeta Platinum EPS:
Completa el juego y recolecta los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás la Tarjeta Platinum EPS en la pantalla de Salvar la partida y la próxima vez que juegues, tendrás munición infinita.

• Lo que cuesta cada personaje:
Necesitarás mucho dinero para comprar dinosaurios y usarlos en el Coliseum del Dino Duel. Ya sabes, a conseguir buenos combos.
Rick: 100.000 puntos de extinción.
Gail: 100.000 puntos de extinción.
Tank: 120.000 puntos de extinción.
Oviraptor: 150.000 puntos de extinción.
Velociraptor: 150.000 puntos de extinción.
Inostrancevia: 160.000 puntos de extinción.
Allosaurio: 180.000 puntos de extinción.
Tiranosaurio Rex: 150.000 puntos de extinción.
Triceratops: 200.000 puntos de extinción.
Compsognathus: 250.000 puntos de extinción.

STAR TREK INVASIÓN• Activision
Comentado en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Conseguir todo:
Pocos trucos te van a dar tantas ventajas como éste. Activarlo es muy sencillo. Mientras estás en la pantalla de selección de nivel, introduce la siguiente combinación:
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↑, L1+R1, L2+R2.

• Ver los créditos:
Muy útil no es, pero no deja de ser una curiosidad que nunca está demás. Para activarlo, sólo tienes que pulsar esta secuencia de botones mientras estés realizando una misión:
←, →, ↑, ↓ 5 veces.

• Conoce tu nave y tus limitaciones:
Las fases de entrenamiento pueden parecerte tediosas, pero debes aprender todo lo que puedas de ellas porque en la acción real será imprescindible tener un control total de la nave.

• Aprende a acechar a tus enemigos:
Intentar perseguir a las naves rivales no es una táctica muy inteligente, ya que con sus quiebros se librarán fácilmente de tus ataques más potentes. Sé listo y espéralos, adelántate a sus movimientos y dispara con antelación. Utiliza el turbo para alejarte de la batalla y después ve a por los enemigos de uno en uno, como en un duelo. Reduce la velocidad cuando vengan hacia a ti o probablemente pasarán de largo sin que llegues si quiera a rozarlos. No te acerques a las naves grandes, puede ser el final de tu carrera de piloto.

• Aprovecha el modo seguimiento:
Gracias a este modo podrás colocarte a la cola del enemigo que hayas fijado, y no lo perderás de vista hasta que lo derribes.